GAME SOFTWARE

电子游戏软件



VOL.227

定价9.80元

彻底攻略

龙如见叁 全流程小说/灵光守护者

战神 奥林匹斯之链/寂静岭起源

赠!

独家赠送

「随身玩伴・多罗」纸模

DVD

90分钟以上突破

高达动作游戏特辑（下）

热门攻略《战地双雄》深度解析

精选百分百《龙如见叁》全剧情欣赏（上）

精彩企划，特稿四篇重磅奉上 真·风神制作

海底城魅影

生化奇兵终极探秘

就玩枪车球/坂口博信杰作选

迈向高手之路！PS3买机进阶班

ISSN 1006-5032



2008.

无论是PS3上的游戏大作，还是《合金装备》系列的正统续篇，玩家们都已经等得够久了。而这双重等待的焦点，就是被称为“系列终结之作”的《合金装备索利德4·爱国者之铳》。作为《合金装备索利德》的最后一部作品，本作肩负着解开系列中隐藏的种种谜团，为作品中宏大的世界观和错综复杂的人物关系做出最后清算的重任。如今，这款广受瞩目的大作终于要来到我们面前了。

传说的终焉
今夏发售确定！

6.12. 参战。

《MGS4》——投身于这个战场的日子，我们究竟等待了多久
我们等待着在PS3上表现出的，全新的《MGS》
我们等待着能体验士兵们气息的未知世界
我们等待着新次元的网络对决
我们等待着索利德·斯内克最后的战斗
这一天，终于刻上了日程
2008年最高的倒计时，已经开始了

METAL
对系列的最终总结

《合金装备索利德4：爱国者之铳（METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS，简称MGS4）》的主题是"感觉"，基本概念是"无处藏身"。当然，这并不是指游戏场景中没有任何可以躲藏的地方，而是指不会再出现绝对安全的场所。作为一个以战术作为招牌的游戏系列的"完结之作"，本作对战术性的重视可见一斑。

《MGS4》最早发表于2005年5月17日E3展期间召开的KONAMI发表会上。作为系列的集大成之作，这款游戏从最初发表时就已经被各方视作重点关注的对象。《合金装备》系列的缔造者，本作监督小岛秀夫自《MGS4》发表后在各种场合下表示，本作"将解开《合金装备索利德》系列本传中的所有谜团，让索利德·斯内克的故事正式完结。"

2007年7月24日，小岛秀夫出席了在东京某宾馆内举行的"《合金装备》二十周年纪念晚会"。在晚会上，小岛对诞生于1987年7月13日的《合金装备》系列进行了回顾及总结。初代作品的机种是MSX，由于机能有限，无法同时显示较多的敌人及子弹，在接到"制作一款战争游戏"的任务后，小岛苦恼了很久，最终设计出了"潜入"的游戏模式，这就是《合金装备》基本概念的形成契机。在这场纪念晚会上，小岛再次强调《MGS4》将是"系列最后的作品"，但同时也表示："《合金装备》不是开发者或公司的私有物品，而是属于每一位爱好者的。索利德·斯内克的故事到这里完结了，但从现在起，到三十年、四十年的时候，我还希望能召开这样的晚会。"也就是说，以小岛本人为中心制作的《合金装备》将到《MGS4》为止，但小岛工作室今后并不排除继续开发相关新作的可能。在2007年的日本文化厅媒体艺术祭评选活动中，还未问世的《MGS4》被评为娱乐部门优秀奖。

今年的2月29日，KONAMI公布了本作将于6月12日以游戏业界中非常罕见的"全世界同时发售"形式与玩家们见面的消息。游戏的实际商品形式有三种，除"通常版"外，还有附送影像蓝光光碟的"特别版"以及捆绑销售PS3主机的"主机套装版"。另据报道，由于是"系列完结篇"，本作的游戏容量惊人，即使使用了50GB（大约相当于6张双层DVD的容量）的双层蓝光光碟，容量依然不够，开发方被迫使用压缩及削减等方法节约容量，后期调整非常艰难。因此也可以说，本作是史上第一款真正活用了蓝光光碟大容量特点的PS3游戏软件。玩家们长时间的等待，将在充实的游戏内容中得到回报。

2008.2.29

让大家久等了
《MGS4》终于决定了发售日
6月12日，它将在全世界同时推出
现在，我们正在
为了完成而进行着最后的调整
我和制作组成员们都有着足够的自信
斯内克最后之战，敬请期待

游戏设计师、制作人、监督
小岛秀夫

斯内克坚定的

索利德与里奇特宿命的对决，以及《MGS》



CHARACTER

索利德–斯内克

化不可能为可能的英雄，本作乃至整个系列的主人公。年龄不详，推断为40岁左右，但因受到其是年老的"比格搏斯"细胞所制造出的克隆士兵所影响，身体外貌等各方面的老化都要比平常人迅速得多。

奥塔空（哈尔–艾美利希）

斯内克的搭档，是兵器及战斗机器人开发方面的天才，"合金装备MK2"即为其主持开发。

洛依–坎贝尔

斯内克原来的顶头长官，少数能理解斯内克内心的人之一。

雷电

《MGS2》（普兰特篇）的主人公，拥有强化骨骼构成的身体素质，巧妙精湛的剑术及超人的力量，并精通运用各种武器来战斗。

萨尼

于《MGS2》登场的奥尔加–格鲁鲁科比奇的女儿，是一位奥塔空也认可的天才，因此被人盯上。

合金装备MK2

奥塔空开发的小型辅助机械，搭载了可以进行远程操控的装置。

梅莉尔–银狐

洛依–坎贝尔的女儿，美国陆军"拉特帕特罗尔 第一小队"的小队长，为提供情报，率领部下与斯内克进行接触。

艾德

梅莉尔部队的副队长。

乔纳山

梅莉尔部队所属的士兵，是位体形庞大的彪形大汉。

里奇特–奥塞罗特

身体是里波鲁巴的肉身，精神却受到里奇特–斯内克支配的人物。里奇特是与主人公斯内克背负着同样宿命的存在，同是身为由克隆技术孕育出的克隆士兵的他们可以说是亲生兄弟。

娜奥米–汉塔

《MGS3》登场的美女科学家，被诅咒的杀人病毒"FOXDIE"的创造主。

多雷宾

专门从事ID管理武器的从业者。

里托尔–格雷

和多雷宾一起行动的小猴子，有着很高的智能。

海布恩–托鲁巴

一身海提克装备外貌的里奇特的私人士兵，因其敏捷飞翔的样子，梅莉尔她们将之戏称为"青蛙"。

瓦布

引起《MGS2》中提罗事件的迪多–塞尔的原队员，有着头部受到枪弹直击也不会死，能在水上站立行走等远超人类能力的本领。

艾瓦（比克玛玛）

《MGS2》中登场的女间谍，是少数知晓生前的比克博斯情况的人物之一。

拉菲格–奥克托巴斯

里奇特组织的特殊部队"比由提&比斯特"所属的女性士兵，代号"Laughing"，"Octpus"。

斯克利明格–曼提斯

"比由提&比斯特"的女性士兵，代号"Screaming"，"MANTIS"，利用细丝将人类像木偶一样操纵。

克拉因格–狼

"比由提&比斯特"的女性士兵，

眼神中，究竟看到了什么？

描绘的壮丽史诗，即将迎来最后决战，给后世留下的又是什么？







STORY

公元2009年发生的普兰特占据事件（MGS2中的故事）以来，民间军事企业（PMC:Private Military Companies)得到了急速发展，战争，已经不是因国家及思想等对立而引起，而是作为一种产业被运营着，其中PMC规模最大的5个公司"奥塔海芬"被玛加-坎帕尼所经营着。而且在这家企业背后，里奇特-奥塞罗特在暗中操纵着一切，为解决这场被诅咒的宿命，索利德-斯内克起身前往PMC与民兵冲突不断的战场……

















代号"Crying"，"Wolf"，有着能反弹枪弹的装甲，和非常具有威胁的怪力。

雷金格-雷布恩

"比由提&比斯特"代号"Raging"，"Raven"，拥有大型的羽翼，可在空中自由地飞翔。

附：《合金装备》的诞生历史

1987年第一款"合金装备"就是出现在日本的简化PC MSX上。MSX是由当时的一些日本电器商如索尼、三洋和松下等公司制定的简化版PC，比起当时在NEC的主流型PC系列四、五十万的售价，MSX五万日元左右的价格无疑更为贴近普通用户，该主机在日本和欧美都算是相当流行，不过在IT业重镇美国就没有什么市场了。比起当时的其它主机MSX的性能相当落后，发色数仅为16色，尽管其后的MSX2达到了256色，但是核心处理器仍然为老旧的Z80，在游戏性能方面毫无优势。尽管如此《合金装备》的发售仍然引起了极大的注意，该作引入的"潜入"主题一反人们对于动作游戏一味杀戮的传统概念，并以复杂的人物关系和崭新的游戏系统，给予当时的游戏界一阵强烈的冲击，并成为当时最畅销游戏之一。

尽管经过十几年的进化"合金装备"早已今非昔比，不过游戏的主要架构早在第一作时就已经成型。玩家在一开始时没有武器可用，需要在游戏中自行寻找。指导玩家游戏并下达任务的"CODEC"系统在该作中便已经出现，自小就喜爱电影的小岛秀夫在自己的游戏中自然少不了要加入一些电影元素，除了游戏本身在情节以及游戏感觉上的电影化外，SNAKE这一角色名字也让人想起了却罗素在1981年《逃出纽约》中扮演的Snake Plissken，而根据小岛自己的承认，Solid Snake确实在很大程度上受到了Snake Plissken的影响。

值得注意的是小岛秀夫在当时为数不多的作品都是互相关联的，例如在1988年的《Snatcher》中故事背景设定在近未来，而如果按照时间推算的话，应该是在第一款"合金装备"后的几十年，在该作中就有这样一个暗示"曾在过去震荡着整个世界的机械体……"。显然在《Snatcher》的世界中也是曾经存在过"Metal Gear"的。而在另一款作品《Police Nauts》中也有类似的时代背景设定，FANS们在看到这些暗示性语句时想必都颇有感触吧。

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

2008/06/12 万众期待的圣典

制作人小岛秀夫曾经表示，凭借PS3具备的强大处理能力，《合金装备4》将会有非常大幅度的进步，不但环境会随着游戏的过程而不断变化，而且不只是看得到的部分，连看不到的细微部分也会忠实地呈现出来，不再像以往那般制式固定，充分展现出‘无处可藏’的生动感。 □文/龙马

万众瞩目的《合金装备-爱国者之铳》即将于6月12日在全球发售，广大系列FANS们等待这一天已经等了太久。斯内克与里奇特这对宿命中的兄弟兼仇敌将在本作中做出了断，以前作品中的角色们在此作中有着新的故事，全新登场的人物和系统也颇受玩家们关注，就让我们期待那一天的到来吧！

PS3	本刊译名：合金装备4-爱国者之铳			CERO C
	KONAMI	价格未定	2008年6月12日预定	
动作冒险	BD-ROM	日美欧	1人	记忆卡容量未定

本次的《合金装备4》最令人惊讶的是原本帅气的主人公Snake，竟然已经成了白发苍苍的老人。而此次Konami的合金装备小组甚至宣称要利用强大的PS3机能，来制作出一个完全真实的世界。

制作人小岛秀夫先前曾表示，凭借PS3具备的强大处理能力，《合金装备4》将会有非常大幅度的进步，不但环境会随着游戏的过程而不断变化，而且不只是看得到的部分，连看不到的细微部分也会忠实的呈现出来，不再像以往那般制式固定，充分展现出“无处可藏”的生动感。因此本次将首度展出的实际游戏画面究竟能达到什么样的表现，可说是受到全球媒体与玩家的瞩目。



←斯内克在本作中仍然老当益壮，操控各种轻重武器得心应手，化不可能为可能的英雄将在此上演他最后的壮绝战斗。与同胞兄弟里奇特之间的恩怨会在本作中划上一个休止符吗？



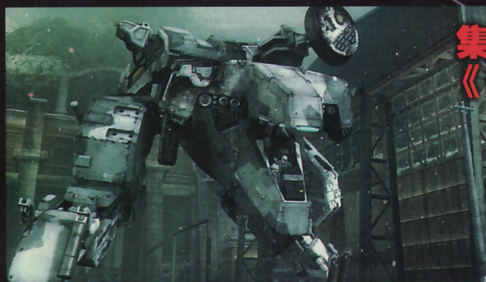
索利德的战斗将进入最后的决胜

←梅莉尔和她的部下们也会有引人注目的戏份，他们与斯内克接触的目的是什么呢？还会像在初代中一样进行合作吗？

潜入式的冒险于次世代主机上延续

本作依然会保持系列的一贯风格，在背后神不知鬼不觉地将敌人杀之于无形，并取走需要的东西或是达成其他目的，这种感觉是制作人小岛秀夫一直以来追求的游戏感觉，这一点将会在本次新作中再次得到全面进化与升华吗？





↑过去作品中登场过的巨大兵器“合金装备”系列也将在本作中会聚一堂，它们和斯内克可以说是同为整个系列的主角。网络版中的新型号看样子会有更加出色的表现。

集系列之大成《MGS》网络版大揭秘

剩下的谜团全部得到判明，本作将成为斯内克最后的战斗。系列传统的隐藏部分得到极大的释放，玩家会在这款游戏中看到前所未有的完成品。

↑预定于《合金装备4》中登场的新角色——天才少女萨尼，在系列中很少见的孩子样的角色，也会在网络版中倩丽登场，被某人盯上的她会演绎什么样的故事呢。



↑面对本作中登场的前所未有的强敌，斯内克也拥有了最新式的装备在身，运用更为强大的武器来与敌人进行殊死搏斗。

↑躲藏于暗处窥视敌人的一举一动是否有种莫名的快感呢？

和全新的系统搭配 新敌人也华丽登场

3种美人的同捆版

本作将预定分为3种不同的种类发售，普通版中包括《合金装备4 爱国者之铳》+《合金装备 ONLINE》两部作品的游戏碟；特别版为《合金装备4 爱国者之铳》+《合金装备 ONLINE》+BD版特别影像光盘，限定版则是豪华的《合金装备4 爱国者之铳》+《合金装备 ONLINE》+BD特别影像光盘+ PS3主机一台。

↓普通版包括标准的《合金装备4 爱国者之铳》的游戏碟及《合金装备 网络版》的游戏碟。





←特别版中将包括两款游戏及别影像光盘，其中那张特别盘比较引人注目，里面会是什么内容呢。



←和主机同捆发售的限定版中将包括特别版中的内容及一台PS3主机，主机的颜色暂时还是未知数。

《合金装备ONLINE β版》是以《合金装备4 爱国者之铳》的角色、背景、操作性为基础，并追加原创场地和规则的作品，本作对应机种为PS3，发售日和售价未定。同时参加对战的最大人数为16人。本作与《合金装备 生存》中的《合金装备ONLINE(METAL GEAR ONLINE)》并不相同，两款作品最大的不同点就在于，本作采用了全新的系统“SOP环系统”，这点将在本作中得到最大程度的发挥。

METAL GEAR ONLINE β VERSION

PS3	本刊译名：合金装备 ONLINE			
	KONAMI	价格未定	发售日未定	
动作冒险	BD-ROM	日版	人数未定	记忆卡容量未定

GAME SOFTWARE
电子游戏软件
2008年05月上
旬刊
创刊时间1994年
定价9.8元

CONTENTS

精彩特稿+重磅特报

PS3年度超大作！发售日确定本期特报不能不看！
●期待已久终于确定的PS3扛鼎之作！
02 合金装备4 爱国者之铳

全球最热门的枪车球类游戏大推荐！
●最流行的类型游戏大集结
36 就玩枪车球

全面总结PS3最应该知道的20点使用技巧
●PS3还有很多使用窍门你不知道！快看看吧！
56 PS3实用技巧20点

玩过或没玩过都不能不看的终极特辑
●2007年年度最出色游戏的幕后秘密
72 海底城魅影——生化奇兵终极探秘

最著名制作人的历史在本期全部透露给你
●FF之父的故事
102 坂口博信 杰作选

攻略新作大串烧

PS3人气大作彻底攻略+小说 78 龙如3
PSP最强游戏的最强攻略 88 战神 奥林匹斯之链
任天堂原创ARPG大作 94 灵光守护者
恐怖大作新情报 20 寂静岭5
大作发售临近 26 灵魂能力4
合作亲密无间 32 战地双雄
新作速攻 100 寂静岭 起源

新作冲击 电击附录
精彩百分百：龙如3 剧情欣赏（上）
●《战地双雄》深度解析/高达动作游戏特辑（下）

固定栏目&特色专栏

游戏新闻眼 010
疾风流言帖 016
中国电玩榜 018
无双报道 020
游戏铁板阵 028
电玩铁板烧 032
闯关族的家 046
GAMEBAR 052
大墙画廊 054
绘卷 055
豪游根 062
猎狐犬基地 065
无双皆传 066
解构恐惧 067
怪物猎人杂记簿 068
机战FAN 069
龙哥热线 070
科普园地 082
电玩范特西 058
战国英杰传 108
游戏研究所 109
新作发售表 110
电击光盘盒 112


本刊声明


招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜
■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜 ■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛/刘浩 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「偶像大师」


游戏新闻眼

Focus on Game News

双周注目图片



HUDSON预计于今年夏天在Wii Ware上发售Wii版《俄罗斯方块》。

EA Asia召开大型发表会 宣布全面进军网络事业

本刊讯 世界最大规模游戏商EA的亚洲公司Electronic Arts Asia Pacific（EA Asia）于当地时间3月7日在位于新加坡的本社大楼中集合亚洲各国家及地区的媒体人员，召开了专场发表会“MEET THE MAKERS”。在发表活动前一天晚间，EA Asia还包下了当地一家75层高级宾馆顶层的直升机场，举办了一场大型露天晚宴。除EA高层及记者外，当地的很多社会名流也出席了晚宴，使此次发表会变成了一次广受社会各界关注的活动。

“MEET THE MAKERS”的主题是将EA集团旗下的设计师们从全世界召集到一起，向亚洲地区的媒体集中介绍与展示面向2008年开发的各种游戏作品。包括《FIFA Online2》在内，本次发表会上总共展出了12款全新的游戏作品。这些作品除展现了EA本来具有的制作力量外，还显示了EA完全对应“现行机种”的最新姿态。无论从商法上还是从理念上，EA在本次发表会上都表现出了对亚洲地区市场的进一步顺应，这让媒体们明确感觉到了EA在经营态度上发生的变化。

高度重视亚洲市场

EA是全世界最大规模的游戏发行商之一，每年的销售额规模大约为30亿美元，比SQUARE・ENIX、KONAMI、SEGA、NBGI等日本厂商高将近一倍。EA的经营区域大致分为美洲、欧洲和亚洲三个，其中，负责亚洲地区商业运营的部门就是本次发表会的主办方EA Asia。

EA在全球的市场经营除欧美地区外，全部处于EA Asia的管理之下。EA Asia对这些区域中的分公司拥有绝对的指挥权限，并握有预算调拨权和人事任免权。不过，EA Asia目前的年间销售总额只有大约2亿美元，还不到EA集团全体的10%，和北美市场相差甚远。EA进入亚洲市场已经有大约20年的历史，但至今发展缓慢，与没能适应亚洲地区的商业习惯有关。以前，每当EA进入一个新的国家或地区展开经营时，首先要进行大规模投资，建立起资金体制，然后再成立发行公司，最终作为独立的制造商站稳脚跟。进入亚洲后，EA也试着采用这种运作机制，但始终没能收到很好的成效。虽然在长年经营中，EA也逐渐摸索到了一些亚洲地区独有的运作规律，但由于强行进行过数次裁员，导致人才流失严重，创立EA Asia的元老们几乎已经全部离开。另一方面，EA虽然拥有《网络创世纪（Ultima Online）》这样的始祖级网络游戏，但却没有给予足够的重视，在亚洲发展缓慢。

正因为有这种特殊情况，EA才在当前亚洲游戏商纷纷瞄准欧美市场之时将亚洲当成了最重要的战场。本次召开的“MEET THE MAKERS”，可以看成是EA“亚洲反攻计划”的开幕式。

全力展开网络战略

在“MEET THE MAKERS”的最初，EA Asia总裁乔恩・聂尔曼（Jon Niermann）对参加发表会的专业人士及媒体表示了欢迎及问候。随后，乔恩・聂尔曼进行了两项发表，第一项是EA Asia获得新加坡政府的支持并设立总部，正式建立起亚洲地区的战略体制，而第二项则是《FIFA ONLINE2》的正式发表。

《FIFA ONLINE2》是EA经营的PC网络游戏《FIFA ONLINE》的续作，延续自家用机上的著名足球游戏系列《FIFA》，并面向PC进行了特化。这款游戏的特点是要求主机配置较低，虽然画面及表现能力比家用机上的新作差，但设计了很多独特的交流系统与成长要素，适合长时间游玩。比起初代《FIFA ONLINE》来，《FIFA ONLINE2》的“职业模式”得到了进一步充实，细节方面也得到了强化，战术配合的变化更多，游戏中的聊天机能也正式开启。在收费方式上，《FIFA ONLINE2》依然采用道具课金制，基本游戏免费。



《FIFA ONLINE2》于2007年9月在韩国先行发表，并已于同年10月18日开始和共同开发商Neowiz在韩国开始运营。这款游戏采用将玩家从一代直接转移到二代的换代手法，这在现行网络游戏中比较少见。虽然韩国是网络游戏竞争最激烈的地区，但《FIFA ONLINE2》仍然成功取得了可观的市场份额。乔恩・聂尔曼宣称，《FIFA ONLINE2》目前已经和新加坡的游戏发行商IAH Games进行合作，准备于亚洲10个国家中推广。具体日程方面，新加坡、泰国、越南将于2008年第三季度开始运营，剩下的7个地区也将顺次展开。

商业手法大幅改变

虽然EA重新冲击亚洲市场的计划非常宏大，但EA Asia当前提出的战略方针却非常简明，总共只有“正式进军网络事业”和“导入具有魅力的全新知识财产”两项。以前的EA采用的是将旗下的强力品牌通过强硬宣传手段进行推广的单纯商法，但眼下，EA已经摆出了运用各种全新的经营手法，实行更加多元化的商业战略的姿态。

同时，EA还准备在亚洲实行独自的品牌战略。由于《我的模拟人生》和《模拟小镇DS》等作品在任天堂主机上发售之后获得了成功，EA准备将这些作品作为《模拟人生》品牌的派生而实现系列化，并在其它品牌中也积极采用面向亚洲地区的独特创意。目前，EA Asia高层正在和亚洲各知名游戏厂商进行积极磋商，以期在NDS等流行机种上推出更多亚洲版游戏。在本次的“MEET THE MAKERS”召开前夕，EA Asia特地将旗下各地区分公司的产品经理聚集到一个旅游胜地的小岛上召开短期会议，进行地区商业战略和最新产品品牌的集中交流。据称，这次内部会议中讨论的新产品远远超出了“MEET THE MAKERS”上发表的数量，其中既有2009年之前的短期产品，也有面向更长远时期的产品。无论怎样，“MEET THE MAKERS”这种规模的发表会是EA Asia以前从来没有举办过的，这可以看成是EA Asia对亚洲市场改变态度的明显信号。

软件 日本专讯 《MGS4》发售日确定

本刊讯 KONAMI公司于2月末正式公布了PS3动作游戏《合金装备索利德4·爱国者之铳》（简称《MGS4》）的发售日，这款受人关注的PS3大作将于今年6月12日在全世界同时发售。至截稿时止，官方还没有公布这款游戏的零售价格。

《MGS4》是去年刚刚迎来20周年纪念的《合金装备索利德》系列的正统续作。开发方称，这款游戏是《合金装备》系列的“完结篇”，系列中的主要角色将齐聚一堂，揭开系列中残留的所有秘密。这款游戏全片采用高清影像，对应5.1环绕立体声。

官方宣称，这款游戏的日版将同时发售通常版、特别版和主机套装版三个版本。通常版的内容包括游戏软件及“METAL GEAR ONLINE起动盘”，特别版除具有通常版的内容外，还附赠收录了特别影像的蓝光光碟，而主机套装版包括特别版的所有内容和一台PS3主机。本作商品中包含的“METAL ONLINE起动盘”是用来登录KONAMI经营的网络游戏《METAL GEAR ONLINE》的客户端软件，除收录了5种游戏舞台外，还附有编辑使用角色形象的功能。据悉，本作各版本的具体式样将于3月21日正式公布。



←万众瞩目的《MGS4》终于公布了具体发售日。从发售的商品形式上可以看出厂商对本作的重视。

特报 日本专讯 PS3廉价版抽奖活动

本刊讯 SCE近日宣布，为了纪念将于3月19日开始发售的游戏系列“PLAYSTATION3 in Best”，官方将从3月19日至5月11日进行纪念抽奖活动“Best微笑大抽奖”。

“PLAYSTATION3 in Best”是PS3首次推出的廉价版游戏软件系列，玩家可以在该系列中买到官方从PS3以往发售的作品中选择提供的廉价游戏。3月19日是这个商品系列的首次启动，推出的游戏共有4款，包括《FolksSoul失落的传承》（SCE）《RESISTANCE人类没落之日》（SCE）《机动战士高达Target in Sight》（NBGI）和《山脊赛车7》（NBGI）。据悉，本系列商品的第二次更新将于4月24日进行，但目前公布的游戏只有一款《彩虹六号·拉斯维加斯》（Ubisoft）。另外，《忍者外传Σ》原本预定于3月19日同时推出，但由于发行方TECMO的原因而延期，发售日目前未定。



“Best微笑大抽奖”的具体参加办法是，将同系列商品包装中附赠的抽奖码输入官方网站的相应界面并留下个人信息，等抽奖时期截止后，由官方统一汇集并抽选。获奖者将得到SONY发售的数码相机“Cyber Shot DSC-T300”、PS3专用手柄“Dual Shock3”以及蓝光遥控器等奖品。抽奖的活动名称来自“Cyber Shot”系列相机的机能“微笑快门”。

事件 日本专讯 《前线任务Online》正式宣布停止运营

SQUARE·ENIX宣布，由该公司在PS2和PC上运营的网络动作角色扮演游戏《前线任务Online》将于今年5月31日正式停止服务。

《前线任务Online》是将以机器人战斗为主要题材的著名游戏系列《前线任务》改编成网络游戏的作品。该系列最初在SFC主机上发售的作品是模拟角色扮演类游戏，但《前线任务Online》则是一款由玩家直接操作自机进行战斗的动作角色扮演游戏。本作的一个重要特征是对应玩家分组进行10对10的大规模对战。2005年5月，这款游戏的PS2版发售，同年12月，本作的PC版也正式开始运营，两种平台之间的玩家可以相互连接，成为一款跨平台的网络游戏作品。SQUARE·ENIX宣称，在正式停止服务前的这段时间中，运营方还将进行数次更新，让玩家们能够享受这款游戏到最后一刻。



软件 日本专讯 恐怖名作跨越平台 Wii《生化0》公布

本刊讯 CAPCOM公司宣布，将于今年夏天在Wii上发售恐怖动作冒险游戏《生化危机0》。游戏的年龄分级为“15岁以上”，但具体的发售信息目前还没有公布。



本次发售的Wii版《生化危机0》移植自CAPCOM于2002年11月21日在NGC上发售的同名游戏。NGC版《生化危机0》是《生化危机》的第5部作品，内容形式是“前传”，讲述了初代《生化危机》之前发生的故事，对系列历代作品中出现的重要组织“伞公司”的历史以及《生化危机2》中的相关角色进行了重要的背景补充。本作的其中一项重要系统是“搭档转换”，玩家可以在两名使用角色间通过一个按键自由切换，利用不同角色的特性解开各种谜题前进。当玩家操作一名角色时，另一名角色将以NPC的形式自动进行战斗。据称，这个系统将在Wii版中得到完美再现。

2月27日

●SCE宣布，为了纪念将于3月19日开始发售的游戏系列“PLAYSTATION3 in Best”，将从3月19日至5月11日进行纪念抽奖活动“Best微笑大抽奖”，获奖者将得到数码相机及PS3周边机器等奖品。“PLAYSTATION3 in Best”是PS3的廉价版游戏软件系列，首次将放出4款游戏。（请见本刊详细报道）

●SEGA在日本东京银座三越大厦召开了宣传活动“莱拉冒险世界展”，展出了将于3月27日发售的PS3与NDS游戏《莱拉的冒险·黄金罗盘》的日版。这款游戏的同名电影于3月1日在日本上映，活动现场除展示了游戏作品外，还展示了电影宣传影片及拍摄时使用的道具及服装。



2月28日

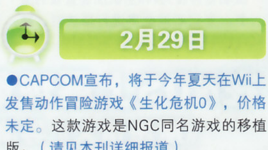
●SQUARE·ENIX宣布，由该公司在PS2和PC上运营的网络动作角色扮演游戏《前线任务Online》将于今年5月31日正式停止服务。这款游戏问世于2005年5月，以10对10的实时动作对战为主要特点。（请见本刊详细报道）

●日本网络服务公司So-net正式收购网络游戏运营商Gamepot，并将其变成自己的子公司。So-net宣称，本次进行收购的理由是准备利用Gamepot的网络游戏技术强化在全球市场的运营能力。

2月29日

●CAPCOM宣布，将于今年夏天在Wii上发售动作冒险游戏《生化危机0》，价格未定。这款游戏是NGC同名游戏的移植版。（请见本刊详细报道）

●KONAMI正式公布了PS3动作游戏《合金装备索利德4·爱国者之铳》的发售日，这款被称为“《合金装备》系列完结篇”的注目之作将于今年6月12日在全世界同时发售，价格未定。（请见本刊详细报道）



●SNK Playmore在大型网站“Show Time”上放出了曾在“AOU2008”展会上出展的新作影像，内容包括正在开发中的《KOFXII》《侍魂闪》和《KOF'98UM》等作品。

业界的声音

——开拓产业的空间

使娱乐在融合中发展

“电影、互动娱乐和网络相互交融的投资组合是一项非常有趣的事业。上级公司维康目前已经在全力推行它。派拉蒙非常希望能在互动娱乐领域得到成长，今后也请大家期待我们在这一范围中的商业展开。”

——派拉蒙数码娱乐（Paramount Digital Entertainment）全球销售部门的总经理阿力克斯·卡洛斯近日对记者阐述了该公司对发展游戏事业的浓厚兴趣。派拉蒙是美国著名的影业公司，属于传媒产业巨头维康（Viacom）旗下。派拉蒙与游戏界历来合作密切，目前已经和EA、Ubisoft、Activision等众多游戏厂商签约，将自家拍摄的影片改编成游戏。近日有美国报纸声称，派拉蒙高层正在考虑改变现在授权开发游戏的现状，并且不排除自行设立游戏发行部门的可能。目前，全球影视业与游戏业正在发生着微妙的融合，很多业内人士都看到了游戏对影视发展产生的影响，迪斯尼等知名厂商已经进军游戏业。影视业界今后对游戏事业的关心与接近，或许将成为一种趋势。

打击盗版重在言出必行

“本次查办显示了我们坚决不允许非法商品在市面上销售的决心。违法制品不仅会损害制作方的利益，也对地方上进行正规销售的商家产生了恶劣的影响。”

——英国威根交易基准局和曼彻斯特警方近日联手展开调查，于英国中部地区逮捕了两名游戏商品零售业者，其指控理由是这两个人非法销售加装了直读芯片的Wii主机，以及私自开设为Wii主机加装直读的服务。当记者就此事进行采访时，威根交易基准局的负责人朱里埃·米德霍斯特用上面的话阐述了警方的观点。据悉，警方的此次行动是在欧洲游戏业界团体“娱乐与休闲软件发行商协会（ELSPA）”事先进行调查及举报的基础上进行的。进入2008年以来，世界各国的游戏业内组织对清查盗版的关注程度明显上升，很多游戏业巨头不断发出声明，要求各国政府严厉打击侵犯游戏知识产权的行为。盗版是游戏业中一个年深日久的问题，如何找到合理的解决途径，是众多业内人士长年研究的课题。

游戏之心是创意的源泉

“能将菲尔迎进Infogrames，我感到非常高兴。他使Playstation获得了很大的成功，是在业界很受尊敬的，最重要的领头人之一。能和他一起工作，我们感到非常兴奋。我相信，它能为我们的发展战略做出很大的贡献。”

——法国游戏制造商Infogrames的CEO迪比特·贾德纳日前接受采访时，对转到该公司就职的原SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森大加赞扬。菲尔·哈里森于2月末从SCE正式离职，Infogrames于3月初宣布了菲尔加盟该公司的消息。据悉，Infogrames将给予菲尔很高的地位，让他和迪比特一同指挥公司的开发部门，发展市场战略。菲尔曾是SCE的股肱之臣，对PS系列的网络开发做出了巨大贡献，在E3等公众场合也经常露面，堪称欧美游戏业界的关键人物之一。如今，游戏市场形势变动明显，人才的流动也在加剧。菲尔的“跳槽”，鲜明地体现出了这种时代的趋势。



器材要对应足够的软件

“我觉得应该将使用Wii平衡版游玩的游戏新作集中放在Wii Ware上发售。如果突然让大家花6800日元左右的价钱去买一款Wii平衡版专用的游戏，门槛实在显得高了一点。因此，不采用商品包装的形式，而是采用低价软件网络销售的方式来推广，我觉得这样会比较好。”

——任天堂近日公布了《Wii Fit》欧版的正式发售信息，岩田聪社长在接受媒体采访时表达了自己对“Wii平衡板”今后软件支持方面的意见。《Wii Fit》的欧版预定于4月25日发售，价格为89.99欧元。与日版相同，欧版《Wii Fit》也采用游戏软件和周边机器“Wii平衡版”组合成套的方式发售。任天堂声称，此价格“比在健身房中健身一个月便宜”。《Wii Fit》的日版发售于2007年12月1日，问世后一直保持不错的销售势头，至今年2月底，日版《Wii Fit》已经销售了155万套。对于一款受到好评的游戏周边来说，如何进行后续软件支持是非常重要的事。从目前的状况来看，任天堂对这个问题已经有了比较深入的思考。Wii的游戏人口开发战略，今后仍将是各方重点关注的对象。



在NDS上展现最神奇的魔法

——《魔法情人》导演凯文·利玛访谈

《魔法情人（Enchanted）》是迪斯尼最新推出的爱情奇幻电影。这款作品采取3D动画与真人电影相结合的手法，展现出了一个瑰丽的幻想世界。今年3月13日，迪斯尼互动工作室发售了由这部电影改编的NDS游戏《魔法情人》的日版。游戏发售前夕，有记者采访了电影《魔法情人》的导演凯文·利玛，向这位迪斯尼著名电影制作人询问了关于这款游戏的看法。

游戏能使电影得到发展

——首先，作为电影制作方，您在游戏改编时有没有“希望这样做”或者“希望不要这样做”的愿望？

利玛■最重要的是能否忠实再现角色。例如，角色在电影中做出了这样的反应，那到了游戏里，我自然希望角色能作出相同的反应。用游戏拓展电影中的世界没有问题，但应该让世界观保持一致。只要做到这一点，我就感到满足了。

——您玩过NDS版之后的感想如何？

利玛■我自己玩得实在很差，一直没什么进展……到序盘皮普（电影中的角色，与吉赛拉公主很要好的一只花栗鼠）的章节为止还算简单，但我终究是个游戏菜鸟。（笑）不过，我8岁的女儿非常喜欢它，从这个意义上说，这是一款很精彩的游戏。

——很抱歉一直在问游戏的事，您觉得拿到这款游戏的孩子们最值得玩的是什么地方，应该怎样玩呢？

利玛■我认为，游戏是能让电影得到开拓和发展的东西。例如，在电影中感受到快乐以后，还想进一步沉浸在电影的世界里，这种时候就轮到游戏出场了。因此，我希望大家能够通过游戏体验到电影中的新要素。如果大家能这样玩，我会感到很高兴的。

“送给迪斯尼的情书”

——在您接触过的游戏中，有没有什么给您留下深刻印象的作品呢？

利玛■这样说可能有给迪斯尼做广告之嫌……给我留下印象最深的游戏是女儿玩过的《迪斯尼公主·魔法宝石》。那款游戏我也能玩，我觉得它很棒。另外就是我在拍《人猿泰山》的时候利用恰巧空出来的时间玩的《小龙斯派罗》……怎么好像都是些给儿童玩的游戏。（笑）

——这次的电影采用了动画和实派两种手法进行演绎，将两个不同的世界组合在了一起。在拍摄过程中，有什么觉得有趣以及觉得辛苦的地方吗？

利玛■首先感到有趣的地方是，如何将迪斯尼的象征性角色如实转换到现实世界中来。以“现实中的人”的状态，如何表现出迪斯尼角色的特点，这非常重要。我和演员们不断进行商讨，逐渐确定演绎手法，这确实很有意思。另一方面，令我感到辛苦的是确定作品的基调。我最初的考虑是以“爱”为主旋律，拍成一部“送给迪斯尼的情书”感觉的电影。但是，想完成它却非常艰难。我觉得表现最成功的是“Happy Working Song”场面，其中既保留了对古典迪斯尼作品的敬意，又加入了独特的幽默要素。

——最后，您在这款作品中最喜欢的是哪一个角色呢？

利玛■这就好像被问到“在自己的孩子中最喜欢谁”一样，很难回答。如果硬要说的话，那还是吉赛拉吧。我自己说出来可能有点奇怪，但吉赛拉的纯真，积极适应新世界的态度，以及随着故事进行而表现出的人情味很有魅力，让我觉得很亲切。

——非常感谢。

事件 日本专讯 微软召开自制游戏展

本刊讯 3月1日，微软在日本东京浅草召开了关于Xbox360和Windows的游戏开发环境“XNA Game Studio”的游戏作品展示会“XNA Game Studio Japan 2008 Spring Contest”，对日本各地的学生及业余作者投稿的游戏作品进行了展示。

“XNA Game Studio”是由微软公开发布的一款跨平台游戏开发工具。使用这款开发工具后，在校大学生及游戏开发爱好者可以自行制作能够在Xbox360及Windows上运行的游戏软件。在本次发表会的开幕式上，微软家庭与娱乐事业本部XNA小组负责人田代昭伯进行了致辞：“我们于前段时间在洛杉矶召开的GDC2008上已经发表过了这项内容。我们要让用户们实际玩到自行开发的游戏。以前的游戏都是先刻到盘中再拿到店里去卖，但XNA Game Studio则可以让大家把自己制作的游戏通过网络传给世界上的人们，今天我们举行了这次发表会，大家可以在试玩台上实际感受一下这些未来游戏制作人们的创作。”



←到场参加展示会的观众们现场试玩了众多投稿作品。

展会上一共展出了19款利用“XNA Game Studio”制作的投稿作品。除了进行试玩外，现场还进行了抽奖活动。出展期间，微软负责Xbox360事业的执行干事泉水敬来到现场，为获得优秀奖的作者颁奖。

特报 美国专讯 美游戏广告市场扩大

本刊讯 美国网络媒体《市场周刊（MARKETING WEEK）》援引调查公司e Marketer的调查数据称，在今后的5年中，美国的游戏广告市场规模将扩大一倍，到2012年，相关产值将突破10亿美元。

美国的游戏广告市场主要由“游戏内广告”和“宣传类游戏”两大部分构成。“游戏内广告”指游戏内的宣传标识等纯粹的广告，而“宣传类游戏”指带有宣传目的开发的游戏作品。统计数据显示，美国去年的游戏广告市场规模为5亿零200万美元，其中“游戏内广告”部分为2亿9500万美元，约占市场总额的59%，“宣传类游戏”部分为2亿零700万美元，约占市场总额的41%。以前，“游戏内广告”一直是美国游戏广告市场的主流，但目前，“宣传类游戏”正逐渐呈现增加倾向。

报道显示，在未来的5年中，由于游戏产业的开发经费普遍偏低，今后游戏开发商们对广告的依赖还会进一步提高，游戏广告的市场地位也会随之上升。但报道同时也指出，目前的家用机游戏市场还有很多限制游戏广告发展的因素，游戏厂商们还必须在一定时间中面对广告标准不完善的普遍缺陷。

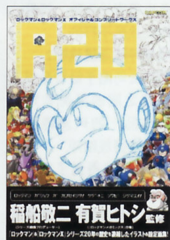


←在游戏之中加插广告要素已经是一种比较成熟的宣传手法。

特报 日本专讯 《洛克人》画集发售 回顾二十周年历史

本刊讯 CAPCOM宣布，将于3月25日发售纪念该公司著名游戏系列《洛克人》诞生二十周年的纪念画集《R20洛克人&洛克人X官方完全图集》。这款画集中收录了从初代《洛克人》发售直到2007年12月为止的二十年间的各种设定资料，画集规格为A4开336页，售价为3200日元。

《洛克人》是CAPCOM拥有历史的游戏品牌之一，首部作品于1987年12月17日在FC上发售，后成为深受几个世代玩家所喜爱的著名游戏系列，作品总数超过40款，全世界累计销量突破2600万套。去年12月，《洛克人》系列迎来了诞生20周年的纪念日，CAPCOM特地为此召开了庆祝活动。本次推出的纪念画集中收录了以《洛克人》系列缔造者稻船敬二为代表的各时期作品设定师的设定原画及说明，是一款集官方资料于大成的收藏用资料集。



特报 日本专讯 PSP又添限定版 “哑光铜”全新登场

本刊讯 SCE近日宣布，将于今年4月24日发售PSP-2000的新色限定版主机“哑光铜”。这款新色主机将和各种PSP周边器材一起以“PSP哑光铜豪华套装”（PSPJ-20002）的形式发售，价格为23800日元。

“哑光铜”是PSP系列主机中首次采用哑光质感外壳的一款。同时，这款主机也是继2007年12月发售的“深红”之后，又一款限定数量发售的新色主机。商品套装中除了主机之外，还附有软质主机包、挂带、擦拭布、32MB记忆棒以及用来进行电视影像输出的PSP-2000专用D端子连接线。

除新限定版主机外，SCE还同时公布了PSP视频支架等官方周边。先前宣布延期的“Skype”专用麦克风也将于3月19日正式上市，价格为2500日元。





3月1日

●微软在日本东京浅草召开了关于Xbox360和Windows的游戏开发环境“XNA Game Studio”的游戏作品展示会“XNA Game Studio Japan 2008 Spring Contest”，展示了很多学生及业余作者制作的游戏作品。负责Xbox360事业的微软执行干事泉水敬来到现场为获奖作品的作者颁奖。（请见本刊详细报道）



←在发表会上获得大奖的体育题材作品。



3月3日

●微软公布了Xbox360动作冒险游戏《霸王》日版的发售信息，本作将于今年5月29日发售，价格7140日元。这款“扮演魔王征服世界”的动作冒险游戏的美版已经于2007年6月26日发售。

●SQUARE公布了NDS游戏《前线任务2089疯狂边界》的发售信息，这款战略角色扮演游戏移植自手机游戏《前线任务2089》，并追加了新的要素，本作将于今年5月29日发售，价格5040日元。（请见本刊详细报道）



3月4日

●SCE宣布，将于今年4月24日发售PSP-2000新色主机“哑光铜”的豪华套装，售价23800日元。“哑光铜”是继“深红”之后的又一款限定版PSP主机，限量发售6万台。套装中除主机外，还附送各种PSP的周边器材。（请见本刊详细报道）

●任天堂公布了Wii的最新网络服务“电视之友频道G导游for Wii”，这是一款能够查阅电视节目表的服务，用户除了在其中查阅电视节目的播出时间及内容概要外，还可以随时获知节目的受关注程度。



3月5日

●美国媒体援引调查公司e Marketer的调查数据称，今后5年，美国的游戏广告市场规模将扩大一倍，到2012年，美国游戏广告市场的产值将突破10亿美元。但报道同时也指出，游戏市场目前还存在广告标准不完善的普遍缺陷。（请见本刊详细报道）

●CAPCOM宣布，将于3月25日发售纪念该公司著名游戏系列《洛克人》诞生二十周年的纪念画集《R20洛克人&洛克人X官方完全图集》，画集中收录了到2007年12月为止的二十年间《洛克人》系列作品的设定图及文字资料。（请见本刊详细报道）



在新时代中打破历史的沉默

——Platinum Games制作人三上真司访谈

作为老牌游戏制作人，三上真司的声名可谓不小。以《生化危机》系列为代表，三上参与制作的很多游戏作品都给玩家们留下了深刻的印象。自从2006年9月发售了《上帝之手》后，三上远离了游戏开发现场，以至于在大约一年半时间里，人们没有再在游戏作品中看到这位著名制作人的名字。然而，这段沉默就要被打破了。在近日的一段采访中，三上对记者表明了重新着手开发游戏的想法。

由于喜欢才持续到现在

——从三上先生1990年进入CAPCOM算起，到现在已经过去大约18年了。现在所属的公司已经改变了，但三上先生依旧作为游戏制作者进行着开发工作，其中主要的理由是什么呢？

三上■游戏开发这种忙乱而艰苦的工作我做了18年，归根结底还是因为我非常喜欢做游戏。其实，我从心底里犹豫是不是放弃的情况也不是一两次了。不过，每次到最后，我都做出了继续下去的决断。从根底上来讲，我是个很喜欢做东西的人。

——也就是说，“喜欢做游戏”的想法一直植根在三上先生的心里。

三上■当然，仅凭喜欢是没法持续下去的，这里面也有个人适合的程度的问题。如果做不出自己理想中的东西，那干劲肯定会消沉的。对于我自己来说，能在CAPCOM中得到机会确实是件很幸运的事。我参与制作的游戏也并不全是我自己喜欢的，但虽然题材固定了，在内容上一般还是能给我自由发挥的余地。在这个意义上，我在积累经验的时期算是得到了相当多的眷顾。

——提到三上先生，大家都留有“动作游戏第一人”的印象。那么，三上先生是从成为游戏开发者的时候开始就抱有“想做动作游戏”的想法的吗？

三上■不是。我对3D迷宫系游戏不是很喜欢，除此之外的游戏没有特别的好恶。

——那么，三上先生后来为什么会以动作游戏为中心进行开发呢？有没有什么成为契机的作品？

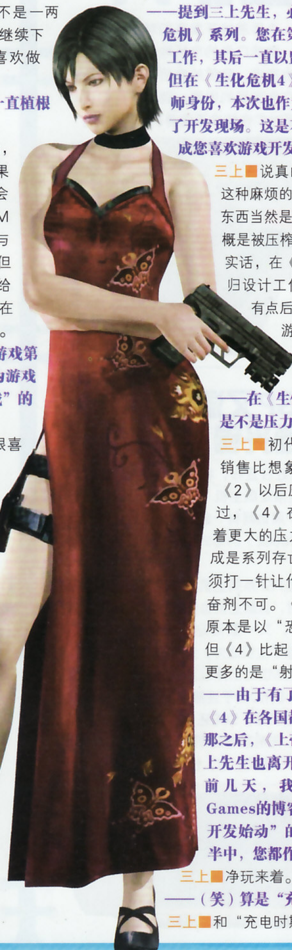
三上■说到契机，那肯定还应该是《生化危机》，虽然它在游戏性上比较接近冒险游戏。当时，现场工作人员的能力比较适合开发动作类游戏。当然，首先有“想做这样一款游戏”的想法，再召集适合进行开发的成员的流程最为理想，但那只适合于少数成员的开发。人数一多，想做到这一点就非常困难了。

——在对游戏风格和开发成员能力的整体考虑上才有了《生化危机》，是这样吧。那么，三上先生觉得，制作游戏时最重要的地方是什么呢？

三上■“看起来很有趣，玩起来也很有趣”。首先，人是通过视觉收集情报的。首先通过看产生兴趣，然后实际接触并获得乐趣，这样才能叫做一款游戏。如果只是看起来有趣，那大可以去看电影，如果只是实际做起来有趣，那也可以去做运动。在“看”和“接触”两方面都能获得乐趣，这才是游戏的特点。

——的确，这是游戏特有的感觉。

三上■作为制作方，还有一件比较重要的事是“时刻将现场的动力保持在较高状态”。开发现场的每一名成员都是“创造者”，进入业界的理由都是希望创造出崭新的东西，没有人只想进行单纯作业。当然，为了解决现实问题，我们很多时候必须进行单纯作业，但我们终究还是想在创造领域留下自己的印记。如果给最普通的工作人员都留下发挥的余地，开发现场的动力自然会提高。



相隔一年半的开发计划

——提到三上先生，必然会提到《生化危机》系列。您在第一作中担任设计工作，其后一直以监制工作为中心，但在《生化危机4》中又回归了设计师身份，本次也作为设计师重新回到了开发现场。这是不是仍然可以归纳成您喜欢游戏开发现场的工作呢？

三上■说真的，为什么会回到这种麻烦的工作中来了呢。做东西当然是喜欢……剩下的大概是被压榨惯了吧。（笑）说实话，在《生化危机4》中回归设计工作的时候，我曾经有点后悔。想做出一款好游戏的话，没有足够的体力是不可能的。

——在《生化》系列中，《4》是不是压力最大的一款？

三上■初代《生化危机》的销售比想象中成功，因此从《2》以后压力一直很大。不过，《4》在另一种意义上有着更大的压力。那个时候被看成是系列存亡的危机，我们必须打一针让作品返老还童的兴奋剂不可。《生化危机》系列原本是以“恐怖”为主题的，但《4》比起“恐怖”来，追求更多的是“射击的快感”。

——由于有了这种方针转换，《4》在各国都受到了好评。在那之后，《上帝之手》推出，三上先生也离开了制作一线。但前几天，我在Platinum Games的博客上看到了“游戏开发始动”的宣言。在这一年半中，您都作了些什么呢？

三上■净玩来着。（笑）

——（笑）算是“充电时期”吗？

三上■和“充电时期”稍微有点不一样。这就好比对一个棒球教练说“开始比赛”，但连一名选手都没有的状态，那当然连练习都没法开始。所以在这一年半中，我们一边召集人员，一边研究企划，大约做了十个左右。不过，一想到没法召集人员，做好的企划就只能作废，然后再想，再作废，不断反复……（笑）这在精神上是个相当大的负担。别的制作人都在现场忙碌着，只有我们被落在后面，这就是所谓“闲职”的感觉……不，或许比那更难受。（笑）

——（笑）也就是说，现在人员终于有了着落，开始进行开发了？

三上■算是凑齐了开发游戏所需的最低限度的战斗力。如果说一直进行到开发终盘，现在的团队成员还是不够。也就是说，到了“总算可以开始练习”的状态。只不过，项目上马的条件已经基本齐备，我们觉得现在可以开始了。

——这样问可能太急了一点……大概到什么时候可以看到成果呢？

三上■由于刚开始，现在不太好说。大概两年之内……总之，这次我是作为设计人员留在现场的，我希望能够做出好的作品。

用户的需求与挑战间的平衡

——最近NDS和Wii的势头非常好，游戏玩家的群体在稳步扩大。三上先生怎么看这种状况呢？

三上■我觉得这是很好的现象。经常听人说“《脑锻炼》不是游戏！”之类的话，但在顾客觉得它有趣并为此掏钱的一刻起，它就已经被证明是一款成功的商品了。如果总说“这不是游戏”，时代的流动就停滞了。“什么是游戏”这件事，让年轻人们去决定就好。当然，提出“这不是游戏”意见的年长者也是很重要的。有了两方的对抗才能产生新的创意，使业界得到进步，我是这样认为的。

——在此基础上，您将来想做什么样的游戏呢？

三上■从感觉上讲，我想做一些能让用户产生“还能这样做？”想法的作品。最近的游戏开发总是要花费很多金钱和时间，因此也很害怕失败。可是，身为创作者，不进行这样的挑战是不行的。

——您是否觉得现在的游戏业界缺乏挑战呢？

三上■单纯追求挑战可能会使公司陷于经营危机，我觉得注重既成规则与挑战之间的平衡非常重要。在日本，“只做系列作品”的风潮特别强烈。不过，游戏业界本身要求“循规蹈矩”，这也是事实。近几年，欧美公司的游戏得到了飞跃性成长，如果就这样继续下去，世界市场很可能和日本市场脱节。正因为如此，业界才需要既能遵守规则又具有挑战性的作品。其中，我们所追求的就是那种能让人触动的作品，并向世界宣传其中独特的想法。

三上真司 游戏导演



1965年8月11日出生于日本山口县岩国市，大学毕业后进入CAPCOM。在1996年推出的《生化危机》中担任游戏导演，之后又参加了《恐龙危机》《恶魔猎人》等系列的开发工作。2004年退出CAPCOM，后进入现在所属的Platinum Games。

TAITO召开战略发表会

事件 日本专讯

本刊讯 TAITO于3月7日在日本东京召开了新品牌战略发表会，就服务、娱乐、移动、企业间联合企划等方面的经营计划向媒体进行了发表。同时，会上还公布了将于年内发售的Wii版《太空侵略者》。

在发表会的开头，会场上放映了纪念TAITO的始祖级游戏作品《太空侵略者》诞生三十周年而特别制作的特别短片。放映完成后，TAITO董事长和田洋一登台，对TAITO和《太空侵略者》的历史进行了简单的回顾，并宣布了TAITO将在新战略上着力的整体取向。随后，TAITO各部门的负责人顺序登台，向到场的记者和嘉宾们介绍了TAITO即将实施的各项崭新商业举措，包括将所属游戏服务设施从4月开始统一更名成“TAITO STATION”并增设信息反馈设备，推出数款新型电子娱乐器材等。

在游戏软件方面，相关负责人公布了将于Wii上发售的新作《太空侵略者Get Even》。从目前公布的情报看，这款游戏的形式有些类似即时战略，其剧情与系列以往的作品相反，玩家将扮演太空侵略者一方的指挥官，通过Wii遥控器指挥侵略者军队进攻并占领整个地球。这款游戏预定于今年年内发售，具体的发售信息目前还没有公布。



←和田洋一社长在发表会上强调了店铺经营的重要性。

Wii Ware正式启动

特报 日本专讯

本刊讯 任天堂于3月中旬宣布，将从今年3月25日开始正式启动Wii软件网络销售服务“Wii Ware”，并将同时放出9款软件供玩家选购。

从3月25日起，Wii的网络服务“Wii Shopping Channel”中将增加“Wii Ware”的链接，用户可以非常方便地进入“Wii Ware”的服务界面。在“Wii Ware”中购买商品的操作方法与以前的“虚拟主机（Virtual Console）”相同，并且也对应“礼物”机能。“Wii Ware”中设置了各种检索机能，包括“按最新顺序显示”和“按厂商分类显示”等，玩家可以根据自己的习惯找到希望购买的软件。



→《小国王与约定之国》是很多玩家都盼望玩到的网络销售游戏。

在“Wii Ware”正式启动时推出的首发软件共有9款，包括任天堂本社的《马里奥医生&细菌扑灭》、POKEMON的《大家的口袋妖怪牧场》、SQUARE・ENIX的《小国王与约定之国・最终幻想水晶编年史》、HUDSON的《星际战士R》、NBGI的《语言解谜・文字方块Wii》、Arc System Works的《轻松乒乓Wii》、元气的《LUNPOS》、G-Mode的《天使扑克接龙》以及KONAMI的《牧场围栏・动物危机》。另外，有很多厂商也公布了晚些时候将在“Wii Ware”上发售游戏的计划。

《北京奥林匹克》出货量超五百万

特报 美国专讯

本刊讯 SEGA于3月6日宣布，2007年11月22日发售的Wii运动合集类游戏《马里奥&索尼克AT北京奥林匹克》以及于2008年1月17日发售的NDS同名游戏全世界合计出货量已经超过500万套。这个数字是在集合了日本、北美和欧洲市场上的出货量数字后统计得出的。

《马里奥&索尼克AT北京奥林匹克》是经过国际奥林匹克委员会（IOC）唯一的互动软件版权认证机构Inetnational Sports Multimedia独家授权后开发的游戏。作品以今年将在北京举行的奥林匹克运动会为主题，玩家可以操作任天堂的标志性角色“马里奥”和SEGA的标志性角色“索尼克”参加各种奥运会上的体育比赛。



这款游戏在欧美由SEGA负责发行，在日本由任天堂负责发行。先前SEGA曾经宣称，今年8月北京奥运会召开期间将使这款游戏销售的“顶峰”，届时，这款商品的发货量还会继续上升。对于厂商的预估，目前各方持观望态度。

国人自创360游戏 疯狂老鼠走进2008

特报 国内专讯

本刊讯 成都“国家动漫游戏产业振兴基地微软游戏技术平台”日前宣布，由国内制作力量开发的首款Xbox360游戏《疯狂老鼠》正在进行最后修订和技术认证工作，年内将通过微软网络服务“Xbox Live Arcade”正式发行。四川省文化厅副厅长窦维平表示，国内团队此次借微软最新技术开发出了具有本土知识产权的游戏并成功在全球发行，为国内游戏开辟了走向世界的通道。



“微软游戏技术平台”是微软于2006年9月与四川省文化厅、成都市文化局、成都高新区及四川华创天府数字技术有限公司共同在成都创办的，办公地点位于成都天府软件园。此平台是微软与中国政府合作成立的第一个视频游戏研发机构，由微软专家亲自指导，通过建立开放式开发环境和人才培训基地协助开发Xbox360游戏。这项计划的目标是扶植20家国内游戏开发企业，培训200名以上的专业技术者，并最终达到2亿元人民币以上的产业规模。

3月6日

●SEGA宣布，该公司于2007年11月22日发售的Wii运动合集类游戏《马里奥&索尼克AT北京奥林匹克》以及于2008年1月17日发售的NDS同名游戏全世界合计出货量已经超过500万套。（请见本刊详细报道）

3月7日

●TAITO在东京召开新品牌战略发表会，公布了关于服务、娱乐、移动、企业间联合企划等新战略，还发表了Wii版《太空侵略者》以及TAITO将进一步在营业娱乐设施方面进行事业展开的计划。（请见本刊详细报道）

3月10日

●BANDAI NAMCO GAMES宣布，将于今年年内在Xbox360上发售《传说》系列的最新作《黄昏传说（Tales of Vesperia）》，具体发售信息未定。《黄昏传说》的游戏形式依旧是角色扮演，角色设定是系列玩家们熟悉的藤岛康介，动画影像由Production IG负责开发。

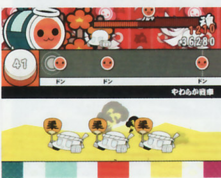
●日本数字媒体协会（AMD）公布了第13届“年度数字业界大奖”，任天堂的《Wii Fit》获得了“总务大臣”大奖，宫本茂代表本作的开发团队上台领奖。此外，POKEMON社长石原恒和在此次评选中获得功劳奖。

3月11日

●任天堂宣布，将从今年3月25日开始正式启动Wii软件网络销售服务“Wii Ware”，这项服务将设置在Wii的网络服务“Wii Shopping Channel”中，首发软件共有9款，包括《马里奥医生&细菌扑灭》《大家的口袋妖怪牧场》《小国王与约定之国・最终幻想水晶编年史》等。（请见本刊详细报道）

3月12日

●BANDAI NAMCO GAMES公布了《太鼓的达人》系列的街机最新作《太鼓的达人11》将从3月中旬开始运营的消息。本作中共收录了包括新曲在内的108首曲目，并增添了“家长辅助”“音色变换”“复活连打”等新机能，进一步强化了游玩时的临场感。



←很多最新动画片的主题曲也将出现在这款游戏中。

疾风流言帖

VOL.08

最近游戏界的八卦式传闻相当多，让人闻到了一股浓郁的炒作味道，大脑控制的游戏遥控器，可以模拟黑洞的PS3，甚至让人无法想象的50GB蓝光游戏，都无一不让人心里打上一个大大的惊叹号。我们几乎可以从这些消息中推敲出任何不可思议的理论，不管这些东西是不是真的，闲暇时拿来品头论足一番，当作茶余饭后的谈资难道不是件很有意思的事吗？

视频游戏机业由三家厂商三分天下最后决出一名胜者已经是业界的惯例，2006年后的这个世代的竞争尤其明显又激烈，在三家都斗得焦头烂额之际，似乎隐隐感觉到另外的势力也在蠢蠢欲动，前段日子的苹果，PC联盟，近日传言中的世嘉对DC的新动作，都让人感到本就不平静的业界又会增添不只一层的波澜。

□责编/龙马

THQ将Iron Lore解散归罪于盗版



美国THQ公司是一家出品过很多优秀游戏的游戏发行商，其旗下众多游戏工作室不仅对PC游戏有造诣，在家用机领域也有着不错的口碑。而近日传来不幸消息，《Titan Quest》的制作工作组Iron Lore Entertainment宣布关门歇业。作为《Titan Quest》的发行方，THQ的创意总监Michael Fitch指出：PC平台猖獗的盗版，再加上与硬件厂商错综复杂的关系，使PC游戏的开发者苦不堪言，处境越发艰难，虽然THQ方面没有亏本，可那些玩盗版的人当中哪怕是只有一小部分人肯为这40多个小时的快乐时光掏些钱，情况就不会像今天这个样子。另外他还指出，美国市场PC平台的盗版率在70%至85%之间，欧洲市场达到了90%，至于亚洲市场，已经打根上烂掉没治了。

编者按：与家用机相比，PC游戏的盗版泛滥问题几乎是全世界范围的，再加上网络下载等无法控制的因素，开发商苦水难咽是可想而知的，玩家们要想长久地玩到自己心仪的游戏，除了自己欢乐外，还是要为厂商多考虑下为好。

可信度 80

PS3可用于空军研究

根据美国政府采购网站列出的招标文件，美国空军实验室正寻求能供应300台40G版PS3的卖家，并要求得到至少与普通商品一致的售后服务。美国空军实验室称正在对特定的Cell处理器作技术评估，而索尼的PS3是市面上唯一配备了Cell处理器的实用化产品且售价合理。

编者按：伊拉克采购大量的PS2研制导弹，PS3内核用来搞密码破解……等等等等，类似炒作已经不只一次了。如果厂家有宣传的需要，神机模拟地球想必也不是什么值得惊奇的事情。



可信度 10

国产播放器将促使PS3价格暴跌

当蓝光成功击败HD成为次世代存储媒体的赢家后，发展前景变得一片大好，后面厂家要做的，就是说服消费者升级自己的DVD播放机，以及原蓝光阵营之间的蛋糕瓜分问题了。但是据索尼表示，中国内地的廉价产品将可能对PS3在内的蓝光产品的价值产生不小的影响。

据港台媒体报道，Glascow在做报告时提到，目前每部价格最低399美元的蓝光播放机将逐渐降价，今年圣诞节将降至299美元，2009年底更可能以200美元以下价格买到蓝光播放机。除索尼外，还有夏普、三星等其它电子大厂都准备好抢食这块蓝光播放机市场大饼。索尼美国总裁Stan Glascow5日在纽约举行年中报告时表示，为避免蓝光产品像以前的DVD一样价格暴跌而使厂家无利可图，技术部门还没有把技术授权给任何一家中国内地厂商，因为中国廉价的DVD播放器是造成传统播放器价格破盘的主因。

编者按：国内的一些厂商自打FC时代开始其复制能力就不是盖的，前有小霸王后有威力棒，蓝光格式胜出意味着普及的开始，国内出现仿制BD产品估计只是时间问题，不管索尼乐不乐意给不给技术，山寨厂的廉价产品肯定会对正品形成或多或少的威胁，搭载蓝光的PS3价位也包括在内。



可信度 70

FPS游戏有助精神放松

长久以来，FPS类型游戏由于其中充斥着枪战及出血等表现一直被大众当作暴力游戏的典范，但日前一份从美国心理协会的科学研究日志Emotion上刊登的一篇文章却指出：FPS游戏中死亡时，会给玩家一种“释放重压的轻松感”。这项研究还提出“在FPS中的杀戮，不会使现实中的人对暴力感到麻木不仁，更不会令人们抵制暴力犯罪产生消极的影响。

提出这项研究的美国心理协会是一个旨在研究心理学精神病学的专业科学机构，成立历史超过150年，是现今世界上规模和影响最大的心理学研究机构。



编者按：玩游戏本来就是用来放松的，不同的只是玩它的人是一种什么体质和心态。有人玩FPS游戏会感到心情畅快，而有人则对其中的暴力血腥镜头感到反感头晕就是这个道理。不过无论怎样，过多的观看充斥暴力的镜头画面肯定会对健康有害无益。

可信度 30

旧型号PS3价格不降反升？



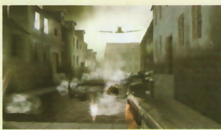
现在40GB版的PS3是最便宜的PS3型号，为了尽量节省成本而省去了PS2兼容。相对80GB型号的半软件模拟方式，旧20GB和60GB型号则装载了PS2的CPU和GPU进行完全的硬件模拟。虽然当初PS3出来的时候，高昂的价格庞大的体积和大功耗引来一片骂声，但是人就是这么矛盾，由于20GB和60GB的PS3能完全兼容PS2，所以现在变得比初发售时更值钱了。

些商店正在以40100日元的价格收购20GB主机（40GB主机为39980日元），46000日元收购60GB主机。他们肯花这么多钱当然是因为他们能以更高的价格卖出去。在日本Amazon可以看到20GB的机型报价63800日元，而60GB则更为天价的74800日元。（初发售分别为59800日元和49800日元），而且这些老型号的机器价位还有继续飙升的趋势，那些早期购入主机的人是不是在高兴自己的主机升值了呢？

编者按：物以稀为贵，就是这个道理，因为是初版，当初20G和60G出来的时候就有人预测以后会升值。再加上日本人是非常有收藏欲的民族，已停产的主机被炒到发指的天价也是可以理解的。

可信度 60

《抵抗》系列将推出掌机版



近日《抵抗》制作组Insomniac的Ted Price在回答MTV采访时表示，《抵抗》系列很有可能像'《瑞奇与叮当》'系列一样转战掌机市场，当被追问到会不会是第一人称射击游戏时，他表示，《杀戮地带》是个很好的例子，掌机版不一定非得是第一人称射击类型。《杀戮地带 解放》就是一款很出色的游戏，但和原作的类型完全不一样，所以《抵抗》系列移师掌机的话，任务有关游戏的改动都是有可能的。

编者按：家用机FPS游戏推出掌机版以前就有很多先例，《荣誉勋章》、《使命召唤》等等大作都推出过相应的掌机版本，而且枪战射击游戏很适合掌机这种随身携带游玩的特性，这种变化是玩家们乐意看到的。

可信度 60

《合金装备4》将装满50GB



在最新一期的Kojima报道中，助理制作人ryan payton再次确认《MGS4》将在2008年6月10号全球同步发售，这在该系列的历史中尚属首次。

ryan payton谈到了游戏中Solid Eye的一些细节。Solid Eye是一个由电池提供动力的装备，可以提供敌人的信息，包括名字，所属阵营等，还能用来观察BOSS的健康状况。当然，也能提高夜间的视觉能力。同时，ryan payton还提到，《合金装备4》的游戏内容将空前庞大，受到蓝光50GB的限制，北美版将没有日语语音。同样的，日版也不会有英语语音。不知道ryan payton在说这段话的时候是个什么样表情，但每一个听到这个消息的人估计都会打上个大大的惊叹号。

编者按：炒作的嫌疑比较大，50GB的游戏以当前的常识来说不太可能，且就目前《MGS4》公布过的内容来看要达到这个天文数字级的容量的话6月10日发售简直就是天方夜谭。不过制作方既然敢夸出这个海口来，《合金装备4》的素质一定不会让人失望，还是让我们来期待官方的正式消息吧。

可信度 20

《薄暮传说》还将有PS3版本？

《薄暮传说》作为目前次世代主机第一款《传说》系列作品，自从公布那天起就受到系列FANS及广大RPG爱好者的关注。虽然微软公司日前在X360的官方网站中发表了这款游戏将会于2008年内在日本市场发售的消息，并使用了"X360专用软件（原文：Xbox 360专用『テイルズ オブ ヴェスペリア』、2008年内に发卖）"的字眼，但是NBGI公司内部人事在回答媒体采访时表示："对于日本国内是否推出其他机种版本还正在研究中（原文：日本国内でも他のプラットホームに关してはあらゆる可能性を检讨しています）。"

因此，目前《薄暮传说》是否是X360独占游戏还不能下定论，也有可能像之前传闻中所说是一段时间内的"X360独占"。

编者按：NBGI好像从来没有强调过《薄暮传说》为X360独占作品，如果推出其他版本并没有什么奇怪，想想以前的X360《信赖铃音萧邦之梦》还不是以加强版形式推出了PS3版本，《传说》系列一向都是以精美日式人设与含蓄的剧情为主要传统，从整体上和X360其他主打游戏有些格格不入的感觉，并且X360在日本地区的普及很难达到理想的游戏销量，说《传说》系列这样的纯日式RPG能坚持着独占实在很难让人信任。



可信度 50

大脑感应游戏即将问世



以人类大脑的思想直接控制游戏中的人物进行各种复杂操作一直是很多人的梦想，不过这种更像科幻电影中的场景即将成为现实。据美国Emotiv Systems公司称，他们将要推出一款可控制游戏的耳机设备，这款耳机的传感器可以通过读取大脑周围的电子信号，检测人的有意识思考、表达以及"无意识情绪"。

Emotiv Systems公司曾在去年推出过这款耳机的原型，称这款耳机可以检测人的情绪，比如生气，激动和紧张，以及面部表情和拖拉物体等感知行为。另外据其表示，这款耳机将与一款该公司自己开发的游戏一起出售，但它同时可以适用于其他现有PC游戏。用户同样也将能够通过访问一个在线入口，玩更多游戏，聊天或者上传自己的内容，如音乐或照片。

编者按：虽说现今科技越来越发达，类似脑控的装置出现也不算稀奇。想起以前某厂商推出过的3D立体眼镜就非常前卫，不过那个堪称视力杀手的东西凡是玩过的人没有不头晕的。现在这个脑控感应仪就算厂家真的有意推出，会不会对脑神经产生未知影响实在很令人担忧。

可信度 20

世嘉DC意欲卷土重来？



世嘉公司最后一代家用机Dreamcast的发售距离现在已经将近十年了，直到今天仍然有不少人对这台悲情主机抱有很深的感情，不知是为了唤醒大家对DC的记忆，还是在秘密策划着什么方案，世嘉于近日再次更新了DC官方网站，并发布了一系列新的问卷调查。调查中问题数量很多，其中比较醒目的诸如，"你还留着自己的DC吗"以及"你的DC序列号是多少"等等这种让人为之动容的问题。按照问卷中正确填写必要的信息后，用户可以获得一个新的官网ID帐号，然后会收到由官方发送的一封确认邮件。

回想去年8月，世嘉先是更新了在美国商标专利局的DC注册信息，接着又公布了新的DC商标，眼看DC诞生10周年的日子即将到来，让人不禁怀疑世嘉是否有什么与DC相关的计划正在酝酿之中。经典游戏的重制还是DC相关售后服务延长？甚或是DC将再次登上舞台进行它未完成的事业？现在我们不得而知，等到DC10年纪念日那天，也许一切都会揭晓。

编者按：根据最新的消息世嘉公司已经出面澄清了此事，那家网站已被某家公司收购，与世嘉的立场并没有关系，且以当前主机界的格局来说，钞票无限的微软尚且还在苦斗，好不容易从当年阴影中走过来的世嘉要想再插一脚是相当冒险又不切实际的。

可信度 15

XBOX360即将对硬件升级

近日有人称从一个可靠的消息来源获知，微软打算将目前Xbox 360主力型号中的20G硬盘标配统一升级至60G规格，目前尚不知配备新款硬盘的机型何时推出，但有消息指出本财年结束前应能见分晓。另一条更飘渺的消息是，微软打算再推出一款新机——考虑到硬盘也换了，HDMI也有了，唯一的可能就是为Xbox 360配备蓝光驱动器；当然，设计一款外置式蓝光驱动器也说得过去。

所以，如果玩家已经开始为20G Xbox 360攒钱了，稍稍忍耐一下，60G规格也许很快就会上市。

编者按：XBOX360自打推出就一直在改良硬件，光因为三红灯问题就闹过好几回，再升级一次硬盘玩家都不会感到新鲜，不过蓝光驱动器这点还很难说，等到将来普及了再换这个不迟。

可信度 50



↑大硬盘对主机都很重要。

最期待TOP20

虽然本期排行榜中关于无双的话题谈得已经够多的了，不过仍然忍不住要在这里再罗嗦几句。PSP上的《大蛇无双》尽管是复刻作品，不过从实际素质上来看还是不错的，至少基本感觉都已经做到了。比较有意思的就是我们可以对比一下本期的我国掌机排行榜中《大蛇无双》的下载量达到了33万多次，而其在日本的实际销量双周才7万多份，两相一对比，就比较让人无语了。突然想起前阵子冯小刚炮轰国内盗版的事，冯导这么愤怒不是没有根据的。

2008年第10期（统计时间2008年2月28日—2008年3月13日）本期截至统计日期共收到有效选票673张

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
7	PS3	生化危机5	CAPCOM	发售日未定
8	XBOX360	古墓丽影	EIDOS	2008年预定
9	PS3	龙如 见参	SEGA	2008.3.6
10	XBOX360	忍者外传2	TECMO	发售日未定
11	PS3	横行霸道4	ROCKSTARS	2008.4.29
12	NDS	勇者斗恶龙9・星空的守望者	SQUARE・ENIX	2008年预定
13	NDS	火炎纹章DS	任天堂	2008年预定
14	PSP	超级机器人大战A 携带版	BANPRESTO	2008.6.19
15	PSP	最终幻想・纷争	SQUARE・ENIX	2008.3.20
16	Wii	怪物猎人3	CAPCOM	发售日未定
17	NDS	忍者外传・龙之剑	TECMO	2008年预定
18	NDS	勇者斗恶龙5・天空的新娘	SQUARE・ENIX	2008年预定
19	NDS	蓝龙PLUS	MISTWALKER	发售日未定
20	PS3	白骑士物语	LEVEL-5	发售日未定

1 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定

为了实现某种平衡，法尔希在创建科库恩世界的同时，还会任命一些人去完成某项特殊使命，而这些被选中的人就是露西。



419票

2 战神・奥林匹斯之链

■PSP ■SCEA ■动作冒险 ■2008.3.4 ■39.99美元



402票

本作已经正式发售，游戏流程方面偏短，不过整体素质仍然相当之高，PSP玩家不可错过，本期杂志刊登有详细攻略。

3 怪物猎人P2G

■PSP ■CAPCOM ■动作冒险 ■2008.3.27 ■5140日元

《怪物猎人P2G》中将可以继承前作中的所有资料，玩家在选择继承的同时还能更换性别，一些单性别限定的装备会在玩家更换性别之后变更。



397票

4 合金装备 索利德4・爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2008.6.12 ■价格未定



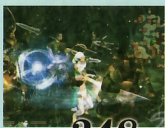
362票

制作人表示"我不认为玩家会期待一款需要长时间依靠体感操作的游戏，说得更直接一点，少量的体感操作部分才会让人觉得有意思。"

5 大蛇无双 魔王再临

■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2008.4.3 ■7140日元

游戏中姜太公为了阻止大蛇重生而毅然加入到异界的战斗当中，武器是貌似鱼竿的法器，可以放出仙术球攻击敌人。



348票

6 街头霸王4

■ARC ■CAPCOM ■格斗游戏 ■2008年7月 ■价格未定



341票

本作新增了集中攻击系统，也就是结合防守和进攻于一体，形成一种强有力的组合，输入集中攻击指令角色就会进入特别的准备姿态。

CHECK! 资料片、复刻版、以及……

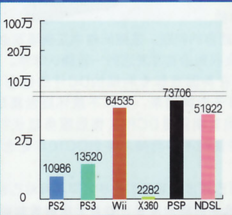


本期上榜的两款作品分别是PS2上的《大蛇无双 魔王再临》以及PSP上的《超级机器人大战A》，比较巧合的就是，这两款作品一款是资料片，一款是复刻作品，莫非这年头果然还是这种游戏好赚银子？说起来，真是越发感到"无双"系列的伟大，三国后面是战国，战国后面是混战，这次的"魔王再临"更是连伏羲、女娲、孙悟空都给搬出来了，反正传说级别的大佬数不胜数，您就慢慢来吧……另外，《战神 奥林匹斯之链》与《龙如 见参》因已发售下期将撤出期待榜。

CHECK! 美日游戏主机销量统计

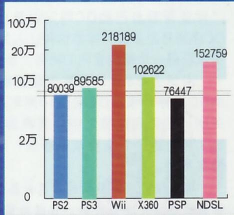
这期美日两大游戏主机硬件销量基本也没有多大变动。先看看日本方面，PS2、PS3、Wii以及NDSL的销量都是有轻微的下滑，XBOX360的销量倒是从上次的单周2220台提升到了2282台，嗯，虽然说也是有提高，不过这62台的提升量，似乎实在是可以忽略不计了。倒是PSP方面，单周销量提高了一万多台，主要原因就在于PSP版《大蛇无双》的发售了，虽然本作是移植作而且游戏销量也不算太好，不过毕竟还是有着一定的影响力，这一点相信随着近期其他几款PSP大作的发售，将对其硬件销量的促进有更为显著的效果。美国方面，基本上所有主机销量都呈上涨趋势，其中最明显的就是Wii了，上期的单周销量曾一度低迷跌到不足5万台，这次则一下翻了数倍，达到将近22万台！这一点比较让人困惑，因为这期间Wii上并没有什么大作发售，而且2月底美国也没有什么特别的节日……

日本硬件双周销量统计



本期统计时间2008.2.25—2008.3.2

美国硬件周间销量统计



本期统计时间2008.2.24—2008.3.1

最流行TOP15

名次	机种	游戏名称	厂商	类型	发售日	计票
01	PS2	实况世界足球·胜利十一人2008	KONAMI	体育竞技	2007.11.22	413
02	PS2	生化危机4	CAPCOM	动作冒险	2005.10.25	380
03	PSP	核心危机 最终幻想	SQUARE·ENIX	角色扮演	2007.9.13	372
04	PSP	怪物猎人PORTABLE2	CAPCOM	动作角色扮演	2007.2.22	355
05	PS2	超级机器人大战OGS外传	BANPRESTO	战略模拟	2007.12.27	348
06	PS2	最终幻想12	SQUARE·ENIX	角色扮演	2006.3.16	339
07	NDS	灵光守护者	任天堂	动作角色扮演	2008.2.28	310
08	PSP	大蛇无双	KOEI	动作过关	2008.2.21	302
09	XBOX360	恶魔猎人4	CAPCOM	动作冒险	2008.1.31	294
10	PS2	战神2	SCEA	动作冒险	2007.3.13	287
11	NDS	口袋妖怪·钻石/珍珠	任天堂	角色扮演	2006.9.28	265
12	PS2	大蛇无双	KOEI	动作过关	2007.3.21	240
13	XBOX360	HALO3	微软	第一人称射击	2007.9.25	231
14	NDS	最终幻想4	SQUARE·ENIX	角色扮演	2007.12.20	211
15	PS2	超级机器人大战OGS	BANPRESTO	战略模拟	2007.6.28	203

CHECK! NDS上的“大菠萝”

本期上榜的两款新作分别是NDS上的《灵光守护者》以及PSP上的《大蛇无双》。前者是近期不可多得的优秀动作角色扮演游戏，而且无论是从系统还是设定上来看都与享誉PC界的经典作品《暗黑破坏神》系列极为相似，再加上任天堂出品的实力保证，特别是其联机模式，更是最为出色的部分，近期编辑部内最常见的情景就是一票小编三三两两蹲一块玩这个了。



↑玩家既可以单机游玩，也可以与其他两名同伴联机协力冒险。

中国掌机游戏流行榜

NDS双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	北斗神拳 传承者之道（日版）	spike	102776
2位	虫师 天降之里（日版）	MMV	72193
3位	世界树迷宫2：诸王的圣杯（日版）	ATLUS	63134
4位	心跳回忆女孩版2nd Season（日版）	Konami	60137
5位	灵光守护者（日版）	任天堂	55637
6位	成功男士迷人生活 夜晚实战篇（日版）	TAKARA TOMY	46009
7位	恶魔猎猪（欧版）	dsi games	46005
8位	少女恋爱革命 DS（日版）	GungHo Works	40687
9位	新世纪福音战士 真心为你（日版）	D3	39262
10位	上帝也疯狂DS（日版）	EA	38531

NDS热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	任天狗	任天堂	681083
2位	口袋妖怪 钻石/珍珠	任天堂	622099
3位	马里奥聚会DS	任天堂	580900
4位	太鼓达人DS 触控音乐祭	NBGI	565067
5位	马里奥&索尼克 AT 北京奥运会	任天堂	542148
6位	赛尔达传说：幻影沙漏	任天堂	510746
7位	马里奥赛车DS	任天堂	482439
8位	超级马里奥64DS	任天堂	470877
9位	新超级马里奥兄弟	任天堂	469899
10位	料理妈妈2	TAITO	456813

PSP双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	大蛇无双（日版）	KOEI	331618
2位	极品飞车11职业街头赛（欧版）	EA	144774
3位	我的造型师（中文版）	SCE	108122
4位	龙骑士的咏叹调（欧版）	KOEI	41062
5位	迷宫探险家 盟约之门（美版）	HUDSON	32809
6位	最终幻想2重制版（欧版）	SQUARE-ENIX	22302
7位	打砖块（欧版）	D3	16422
8位	太空侵略者 EX	TAITO	13251
9位	最终幻想1重制版（欧版）	SQUARE-ENIX	12187
10位	俱乐部之王（欧版）	Oxygen	12075

PSP热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	最终幻想7 核心危机	SQUARE·ENIX	936257
2位	PATAPON	SCE	592172
3位	最终幻想战略版：狮子战争	SQUARE·ENIX	575610
4位	合金装备 掌上行动	KONAMI	514773
5位	寂静岭 起源	KONAMI	514738
6位	龙珠Z：真武道会2	NBGI	494494
7位	瓦尔哈拉骑士	Marvelous	493010
8位	怪物猎人 携带版2	CAPCOM	467453
9位	火影忍者 究级携带版 无幻城之卷	NBGI	466347
10位	胜利11人2008	KONAMI	444144

本期起本刊与万宇在线合作推出“中国掌机流行榜”，更多精彩信息敬请期待。万宇在线是国内领先的游戏资讯网站，游戏图鉴是万宇的招牌产品，是中国规模最大、内容最全、资料最详尽、检索最便利的掌机游戏资料索引库。万宇在线网站：http://tvgame.92wy.com

JAPANESE GAME SALES RANKING 2008.2.18–2008.3.2

日本家用机软件双周销售排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	PS2	高达无双SPECIAL	KOEI	2008.2.28
2位	Wii	任天堂全明星大乱斗X	任天堂	2008.1.31
3位	Wii	Wii Fit	任天堂	2007.12.1
4位	NDS	世界树迷宫Ⅱ 诸王的圣杯	ATLUS	2008.2.21
5位	PSP	大蛇无双	KOEI	2008.2.21
6位	NDS	牧场物语 闪闪太阳和同学们	MMV	2008.2.21
7位	Wii	胜利十一人 PLAY MAKER	KONAMI	2008.2.21
8位	NDS	灵光守护者	任天堂	2008.2.28
9位	XBOX360	偶像大师 LIVE FOR YOU	NBGI	2008.2.28
10位	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.12.2

CHECK! 无双无双、又见无双！

这期有点像是无双的世界，因为在同一时间段有两款无双作品同时发售，不过无论是《高达无双SPECIAL》还是《大蛇无双》其实都是移植作品，一个是从PS3移植到PS2，一个是从PS2移植到PSP。

AMERICAN GAME SALES RANKING 2008.2.24–2008.3.1

美国家用机游戏周间排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.11.19
2位	Wii	Wii Play	任天堂	2007.2.12
3位	XBOX360	使命召唤4 现代战争	ACTIVISION	2007.11.5
4位	Wii	超级马里奥银河	任天堂	2007.11.12
5位	Wii	吉他英雄3 摇滚传奇	ACTIVISION	2007.10.28
6位	XBOX360	前线：战争燃料	THQ	2008.2.25
7位	XBOX360	恶魔猎人4	CAPCOM	2008.2.5
8位	Wii	林克的弓箭训练	任天堂	2007.11.19
9位	PSP	PATAPON	SCEA	2008.2.26
10位	XBOX360	失落的奥德赛	微软	2008.2.12

CHECK! 老游戏占据前列

这期美国周间榜可以明显看出排在前面的游戏都是已经发售了一段时间、甚至是较长时间的作品。新上榜的作品一共有3款，其中《PATAPON》和《失落的奥德赛》的日版早已发售，这次发售的是美版。

CHECK! 大蛇无双强势登陆PSP

“蜀中无大将，廖化作先锋”，《北斗神拳 传承者之道》居然可以登上本期的NDS新作榜首，足见近期NDS软件阵容的匮乏。反观PSP方面则是一片欣欣向荣的美景，无双系列再度发威，一期之中狂飙33万多点，不但夺得当期冠军，更杀入PSP平台的游戏累计排行。此外，紧接上一期，PSP游戏累计榜的座次变动仍未平复，跃升为二掌柜的《PATAPON》已经以近2万点的优势将《最终幻想战略版 狮子战争》甩在后面，相信狮子战争“一人之下千人之上”的日子将永远成为历史。



本期中国掌机游戏排行榜统计时间为2008年2月16日至2月29日。



2007年的E3展上，Konami正式公布了《寂静岭5》的开发消息。作为一个已经有近10年历史的系列游戏，《寂静岭》在全世界范围内都拥有一定的影响力，在很多玩家心中也有很重的分量。令人意外的是，本作将不再由Konami本部的制作小组负责开发，而是由来自美国的The collective接手，这一消息迅速在玩家之中引起了争议。此前，The Collective开发的较为知名的作品包括《僵尸猎手芭菲》、《达芬奇密码》等等，可以说惊悚类题材正是他们所擅长的类型，相信Konami选择他们作为《寂静岭》新的开发者也是经过了慎重的考虑。不过，The collective偏重于商业式作品的风格是否能够与侧重"心理悬疑"的《寂静岭》合拍，也是一个值得怀疑的问题，希望The Collective能给大家一个满意的答案。

日前，制作方又陆续公开了本作的一些新画面。从这些图片中，我们可以看到很多《寂静岭》系列传统的元素，例如带给人深深寒意的无边黑暗、蕴含着深刻寓意的怪物造型、以及压抑忧郁的整体氛围等等。可以说至少在"形"的方面，《寂静岭5》仍然继承了系列一贯的风格。本作预定于2008年第四季度发售，游戏的"神髓"是否还和以往各代一脉相承，就要请大家等到那时候再亲自揭晓了。 □文/荇莱

PS3	本刊译名：寂静岭5			CERO 審査予定
	KONAMI	价格未定	2008年冬季预定	
动作冒险	蓝光光盘	美版	1人	记忆容量未定

Character 战斗经验丰富的退役老兵

《寂静岭5》的主角阿历克斯·谢菲尔德是一个刚刚从军中退伍的老兵。当他回到家乡时，发现自己的父亲和弟弟都已经离奇失踪，留在家中的母亲也变得精神失常。为了找回失踪的亲人，他不知不觉踏入了"另一个世界"：终日被迷雾所笼罩，充满了诡异事件的寂静岭。

与回到家乡之后的离奇遭遇相比，阿历克斯的军旅生涯也存在着众多谜团。"战争就像地狱一样，但还有比战争更加可怕的东西"——到底是在战场上看到了怎样的景象，才让他发出了这样的内心独白呢？在他发现弟弟失踪以前，是否经感觉到了寂静岭的召唤？另外一个值得注意的细节是，《寂静岭2》中男主角詹姆斯的妻子玛丽原本的姓氏也是"谢菲尔德"。这是否暗示着两部作品之中的某种关联？

心底深处的

阿历克斯的弟弟约书亚是一个关键性的角色。在寻找约书亚的过程中，阿历克斯发现了一些用粉笔画出的怪异记号。随着这些记号的指引，阿历克斯一步一步踏入了寂静岭。在寂静岭之中，阿历克斯找到了弟弟的踪迹，然而约书亚的举止却与往日大相径庭，两人之间一直保持着若即若离的距离。约书亚到底会扮演一个什么样的角色？他将给阿历克斯指出救赎的道路，还是带来最终的审判呢？

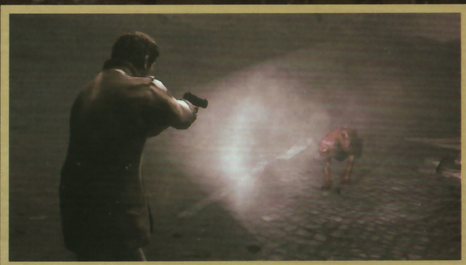


↑主角遭到了形状怪异的恶犬袭击。从这张图片上可以看出屏幕上有类似于FPS类游戏时下流行的伤害槽显示。



看到的不代表真实的，你的眼睛不再值得信赖。

除此之外，已经公布的角色中还有一个名叫艾莉的年轻女性。她是阿历克斯的老朋友，也许两人之间曾经发生过一段恋情。除此之外，制作方并没有透露关于她的更多背景细节，但她肯定也将在故事中起到重要的作用。



↑"手电筒"这种在前作中被取消的道具再次回归，它不但是主角的照明工具，更起到了烘托恐怖气氛的独特效果。

是走向解脱的净土还是煎熬的炼狱？

→在《寂静岭》系列中出现的怪物，其造型往往都蕴含着深刻的寓意。本作中出现的这种怪物看上去就像两个背部融合在一起的人，一边是肌肉发达的男性，另一边则是穿着高跟鞋的女子，它们代表的是什么罪恶呢？



从人物设定图中我们可以清楚地看到阿历克斯胸前挂有微型电筒和对讲机。《寂静岭》系列的fans对这两件道具肯定不会感到陌生：电筒不但起到照明的作用，更重要的是在黑暗中烘托诡异的气氛；而对讲机则会在怪物接近时发出刺耳的噪音，除了作为战斗提示之外更平添了一丝恐怖感。这是《寂静岭4：房间》取消这两件道具之后它们再次回归。



战场上的恐怖记忆是否挥之不去？

→被木板和铁条死死封住的房门，暗示着在寂静岭这个空间中任何人都无路可逃的命运。



在密闭的空间之中寻找逃生机会

制作者表示，《寂静岭5》的风格将与系列的二代有很多相似的地方。除了前面提到过的“谢菲尔德”这个姓氏中所隐藏的秘密之外，无论是故事、场景还是角色设计，都可以看出两部作品之间的联系。我们知道，《寂静岭》系列以往各作的剧情大都独立成篇，但初代和三代则基本上可以看成是上下承接的关系。如此说来，二代和五代之间有着较为密切的联系也是很有可能的事情。



永不散去的浓雾、污渍斑斑的墙壁，还有那种独特的充满了“糙点”的画面风格，都会让系列的老玩家重新找回置身于寂静岭之中的惊悚感觉——不同的是，这一次是在次世代主机平台上的出演。借助倾力打造的全新引擎，制作者将为玩家们呈现一个前所未有的真实，同时也前所未有恐怖的寂静岭。主角在“现实世界”与“寂静岭世界”之间切换的时候将采用实时的模式，而并不需要经过读盘阶段。你会发现自己在不知不觉之间离开了“人世”，来到一个不可名状的地方。在这里，关于“罪与罚”的宿命话题正在静静地等待……

罪恶与黑暗在此浮现。

《寂静岭5》与以往各作最大的不同点就是其战斗系统。作为一个以心理悬疑为主题的推理冒险类游戏，《寂静岭》系列的动作成分并不多。在之前的历代中，主角也都设定成没有任何特殊能力的普通人，连跑上一段比较长的路程都会气喘吁吁，更不用说使用什么强力的战斗技巧与敌人搏斗。而《寂静岭5》的主角则设定为一个拥有丰富战斗经验的退伍老兵，制作者也明确表示本作将会引入全新革新的战斗系统，使动作要素更为丰富：“这并不是说阿历克斯会像《第一滴血》中的兰博一样以一敌百，但我们将努力为玩家带来更多的乐趣”。至于新的动作系统是否会像制作者所说的那样取得成功，还是喧宾夺主，就只能留待以后证实了。



永不散去的浓浓迷雾让你无法挣脱……

→在寂静岭的世界中，无论是白天还是黑夜，都永远笼罩着浓浓的大雾，光明根本无法传播到这个世界之中，主角的命运也像大雾一样迷茫。



亲人、生命、罪与罚都将得到答案……

Tales of Symphonia ラタトスクの騎士

テイルズ オブ シンフォニア

Wii	本刊译名：神乐传说·拉塔特斯克骑士			CERO 審査予定
	NBGI	价格未定	2008年春	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1-4人	记忆卡容量未定



←阿利斯是战斗班队长，虽然外表清纯善良，但其实却任性暴虐，使用的语言与年龄不符。控制被洗脑的魔物，但对这些魔物却毫无感情。



↑平时的艾米路直爽善良，胆子很小。得到精灵之力后，在战斗中双瞳血红，凶暴好战。性格语言也与平时截然相反。

群雄集结神乐再起！

希尔瓦朗多和提赛奥拉这两个分裂的世界，在罗伊德等人的努力下，重新恢复了原本的状态，而且新的世界树诞生，取代了大树卡拉恩。可是再生后的世界自然环境发生了巨变。而引起巨变的原因则是维持自然界平衡的精灵拉塔特斯克陷入沉睡。另一方面，文化截然不同的两个世界突然融合为一个世界，人类陷入混乱。繁荣世界提赛奥拉的人们鄙视衰退世界希尔瓦朗多的人类，希尔瓦朗多解放战线瓦恩防御组织的成员与玛提尔教会冲突，教会以反叛神子之罪，武力镇压瓦恩防御，这被称为“血之肃清”，首谋者被认为是罗伊德。

本作是2003年畅销的角色扮演系列作品神乐传说的后续作品，以前作罗伊德和伙伴们努力下获得再生的世界新法尼亚为舞台，讲述了两年后发生的故事。在这个新世界里，围绕主人公艾米路和同伴玛露达展开了一系列的故事。本作战斗系统继承传说系列作品，还可以招募怪物为部下与它们合力战斗，并且通过投喂料理提升怪物的能力。

□文/雪飞



←表里如一的热血汉，手中大剑直指对手。



↓人不可貌相！可爱外表下掩藏着冷酷与无情。



←自己高高在上，一切工作都交给被操控的怪物们完成。

战斗系统大幅进化



战斗中玩家可以自由在场地内移动，下达攻击、防御或魔法的指令，玩家可以控制一人到四人同时进行游戏。怪物们会按照独自思考自行行动。玩家还可以装备各种作战指示、特技和装备品。使用WII的动感手柄进行游戏时，小摇杆负责角色移动方向，A键发动攻击、B键使用特技。在战斗画面的左下角显示战场属性，周围还会出现小属性标志，用于表示敌我双方角色使用属性攻击导致的战场属性变化。

传说神作现身次世代王牌

来自传说世界的俊男靓女!

除了新主人公外，前作中活跃在新法尼亚的主人公们也全部登场，并在本作中继续作出精彩的表演。随着两年岁月的流逝，这些主人公们也逐渐成长，玩家在游戏中可以感受到他们的细微变化。前作故事终了后，罗伊德继续踏上旅途。“血的肃清”事件后，百姓分为两部分，一部分人认为罗伊德是整个事件的主谋，另一部分则坚信罗伊德的清白，而罗伊德却未发表任何言论。科莱特因为数年后神子制度废除预定，而成为最后的再生神子，并成为反玛提尔教会者憎恶的对象。为了救百姓于水火，科莱特经常带头从事慈善事业。

克拉托斯　罗伊德　赛罗斯　利加尔　藤林椎名　利菲露　布莱赛雅　吉尼亚斯　科莱特

停止杀戮怪物获新生 签订契约让它们成为新同伴

战斗终了后，被打倒的怪物可以与主人公签订契约。使怪物成为同伴的几率根据怪物的种类而不同，角色在战斗中所采取的行动及一些特殊的装备品也会影响契约。选择签订契约时，也可能会出现失败的情况。借助已经加入怪物同伴的力量，有可能提高契约的成功率。但与性格不合的种族签订契约时，则很可能会失败。

↓两人做出了滑稽的动作。





↑使用强力魔法发动攻击!

艾米路与利希塔的关系

与称罗伊德为英雄的人截然相反，艾米路把罗伊德看作是杀害双亲的仇人。因为这个缘故，城市里的人们都对艾米路极为冷漠，那些淘气的孩子们甚至把艾米路当作虐待的对象，大人们也对他投以鄙视的目光。只有路过的利希塔对可怜的艾米路伸出了帮助之手。也许是因为艾米路从小便受人虐待，他的性格才会如此内向。



↑胆小怯懦的艾米路很难用语言表达出自己的想法。



强化怪物伙伴

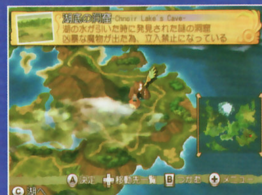
使用各种料理，可以改变怪物的能力。怪物的种类不同，喜欢的料理种类也不相同，投喂他们喜欢的料理，可以大幅提升怪物的能力。满足了特定的条件，投喂料理后怪物还会进化成新的怪物。在世界各地得到各种菜单后，玩家才能生产料理。



←希望招募的成功率与怪物能力无关，强大的BOSS级怪物也能轻松招募。

新老系统完美融合

传说系列是角色扮演游戏家族中极为重要的一员，虽然现在已经逐渐走上量产化道路，但其中却不乏精品，神乐传说则是玩家心目中的神作。本作不但继承前作大受好评的战斗系统，其他有特色的游戏系统也继续保留。比如事件对话系统：主人公在冒险途中，对应突然发生的小事件，会进行剧情对话。主人公们的对话表情异常丰富，并且由著名的声优配音，使玩家迅速了解人物性格和人物关系，感受到更为真实的冒险旅行。战场的属性变化和怪物的招募则是本作新增添的特色系统，前者使战斗更为丰富多变，增添了传说系列战斗的游戏性；后者则为玩家提供了更多的选择，为以前的杂兵怪物增添了生命，使它们也能活跃在战场上，通过玩家的怪物同伴招募，玩家还可以更为直观地了解各种怪物的能力、特性及出招方法，也使冒险更为轻松。此外本作还是传说系列登陆WII主机的第一款作品，还肩负着证明WII主机动感手柄能更为轻松地进行“传说”战斗的重要任务……



←游戏画面继续得到进化，在大地图右下还有小地图显示。

人气角色再续神乐奇缘。

DRAGON BALL Z Sparking! METEOR

ドラゴンボール スパーキング! メテオ

借助漫画经久不衰的畅销之风，龙珠也成为游戏界的热销之作，已经发展成为一个代表厂商的系列作品。本款作品则是次世代主机上的第一款龙珠作品，在PS3、XBOX360两大平台同时发售。继续采用卡通渲染技术，借助次世代主机强大处理机能，游戏画面大幅强化。随着龙珠作品的成长，游戏系统逐渐成熟，为了配合次世代主机的强大机能，本作追加了不少新系统。其中最有特点的是变身系统和按键连打系统，变身系统只对应原作中可变身的角色，按键连打系统则对应全部角色。 □文/雪飞

X360	本刊译名：龙珠Z・极限爆发			CERO A
	NBGI	价格未定	2008.6.5	
动作格斗	DVD-ROM	日版	1-2人	记忆卡容量未定

塞亚人变身!!



←孙悟空积蓄着力量，准备变身，看表情相当沉重。

↓进入变身时间，在此段时间内，主人公应该是无敌状态。



←变身完毕！金发飘飘的美少年登场！

迅速提升各项能力的变身系统

本作追加的新系统之一，但只对应原作中可变身的角色。积攒满变身槽满足变身条件后，该角色可以进入变身状态。变身后的角色攻击力防御力大幅上升，但疲劳槽也会快速增长，当疲劳槽到达满值时，变身自动结束。结束变身后，该角色为无防备状态！

超越种族星球的伟大战斗

气力槽极为关键

倾注全身力量一举扭转劣势

在对战画面最下部的黄色槽为气力槽，消费气力槽可发动各种攻击。这些特殊攻击并非随时发动，而是要在特定的场合下才能发动。消费的气力槽值越高发动的特殊攻击越为强力，并可对敌人进行连续攻击。根据气力槽的差别，不同主人公发动超越必杀技的“究极技”效果也不相同。夸张地说在战斗开始前，气力槽已经决定了本战的胜负。



巡游各个星球称霸宇宙

原作的剧情一直是玩家心中的梦想，为了重现这些经典的场面，本作特别增添了新的剧情系统。根据战斗中角色的行动，会引发出特定的原作事件，同时出现对应的经典CG，同时还会使该角色获得攻击力上升，体力回复等各种效果。随着游戏进行，玩家可以得到更多的剧情道具，将这些道具装备在不同角色身上，可以产生不同效果。因为特殊效果和发动条件各不相同，因此玩家在战斗中，不但要仔细观看剧情CG，还要考虑到发动限制问题。

↑孙悟空对决贝吉塔，两位宿命中的战士再次进行梦幻对决。



→连续按键系统，后可以逆转劣势，但一定要做好把手按疼的准备。



↑弗利萨对悟空，前作中弗利萨并不强悍，玩家在剧情模式中可以轻松将其击败。

小小沙鲁

衬托悟饭的陪葬品
小巧玲珑的冷血战士

小沙鲁在原作中也是很强悍的角色，击败了贝吉塔、短笛和特兰克斯等角色。最后沙鲁踩碎人造人16号的脑袋，导致小悟饭爆发，几招便把小沙鲁全灭。





意念控制

深受女性喜爱的小饺子

虽然是一名存在感较低的角色，但却因为可爱的外表和天真的性格深受玩家喜爱，可以释放咚咚波、控制对手的意念，最...数的则是一生只能使用一次的“自爆”。

以丰富的招式应对战场变化

消费气力槽系统使角色的招式异常丰富，玩家可以在发动必杀技击飞对手后，突然插上向对手发动追加攻击，消耗对手更多体力；在对手防御不能时，可以给予敌人强力打击，但一旦被敌人躲避则会让自身陷入危机。





↑战斗画面极为华丽，可以让玩家大饱眼福。

↑悟空一记重拳狠狠地打在对手身上，随后发动连击。

合体超级塞亚人

少年塞亚英雄志比天高
合体结果未必满意却搞笑十足

为了击败魔法师巴比迪唤醒的魔人布欧，虽然前辈们拼死战斗，但却都不是布欧的对手。为了击败这个破坏宇宙的强悍敌人，少年悟天和特兰克斯完成了超级塞亚人合体……





改变时代空间的经典漫画



↑因为种族关系，在漫画后期逐渐退出舞台的天津饭。

超级光波

人类最强的战士
刻苦修炼终成正果

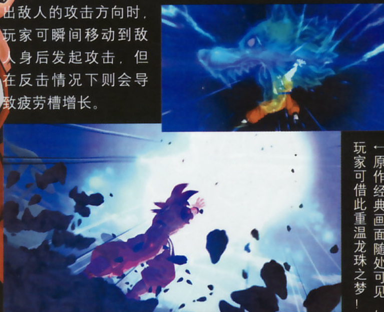
来自人类的战士。通过自...苦练的小林，竟然能和...人们同台竞技，实在是...类的光荣！虽然因为种族问题，他始终不能超越悟空，但却达到了常人无法想象的境界，已经无数次超越了自我。在原作中，小林无数次被敌人打死又无数次复活，称得上是不死人类！如果举办最强人类选举，我一定投他一票！



互相竞争共同进步 超越自我解放全部力量

本作着力再现原作，完美表现出了各个人物间的微妙关系。在悟空阵亡后，他的好对手短笛强行将悟饭收为弟子，精心传授悟饭自己的绝技，年轻的悟饭甚至超越了师傅，可以使出很多魔族的秘技。在游戏中，还会出现悟饭遇到危机，短笛舍身救护的感人场景，使全部玩家都会为之感动。

在战斗中，玩家可以使用特技，以自身为中心的冲击波将对手吹飞，遭受攻击时同样可以此作为反击技。判断出敌人的攻击方向时，玩家可瞬间移动到敌人身后发起攻击，但在反击情况下则会导致疲劳槽增长。



↑原作经典画面随处可见，玩家可借此重温龙珠之梦！

按键连打

挑战速度的极限
以高速度连打击溃对手

本系统是在发动攻击、吹飞攻击时自动发动的攻防系统，该系统发动后，玩家要在一定时间内快速连打按键，根据双方的按键情况，会得到“压胜”、“胜利”、“平手”三种结果。玩家取得压胜时，可以给予敌人沉重的打击，同时对手的疲劳度也会大幅上升，以后的战斗对玩家极为有利；胜利的情况下，玩家只能给予敌人一定的伤害，对以后的战斗影响不大；平手的情况下，玩家不但不能给予对手伤害，自身的疲劳度还会大幅度上升，如果疲劳度达到满值，还会在一定时间内行动不能。熟练掌握本系统，玩家才能化劣势为优势！



↑孙悟空和贝吉塔这对好对手从地下打到空中，下一步肯定是宇宙中的决战。

不灭灵魂在重生之刃中再放光芒!!

自从2007年6月NBGI在美国洛杉矶召开的“Namco Bandai Editors Day 2007”上公布了《灵魂能力IV》的开发消息以来，这款在最新家用主机上推出的游戏就引起了各方的关注。在9个多月的时间里，厂商陆续公布了本作中的登场角色。最近，随着本作美版发售信息的最终确定，又有三名游戏角色的设定形象和实际使用画面被放出，本期中将为大家介绍这些情报。 □文/菁子

X360	本刊译名：灵魂能力IV			RP
	NBGI	49.99美元	2008年6月24日	
格斗	DVD-ROM	美版	1-2人	记忆容量未定

逐步进化的立体战斗 被光与影包围的刀剑世界

《灵魂能力（Soul Calibur）》是由原NAMCO推出的3D武器格斗游戏系列，首部作品问世于1998年7月，是由同一公司先前推出的《魂之利刃（Soul Edge）》改良进化而来的。《灵魂能力》首作受到了当时推出仅仅一年多的高性能街机基板“SYSTEM12”的恩惠，在图像处理能力及操作感觉上实现了大幅进化，成为一款令当时的格斗爱好者们惊奇不已的高质量作品。在那之后，《灵魂能力》实现了系列化，相继推出了二代和三代。其中，2005年11月23日在PS2上发售的《灵魂能力III》是系列中首部家用机先于街机的作品，体现了厂商对这个系列发展方向的新思考。本次的《灵魂能力IV》又是一款以家用机为平台的游戏，其画面表现及武器打击手感依然将是玩家们最关注的地方。

SOUL CALIBUR IV

Lizardman

在上一场大战中，蜥蜴人为了向舍弃自己的神复仇而踏上了征途，但一切都没有完全解决。提着用惯的利斧和战盾，愤怒的绿鳞再次开始了寻求战斗的旅程。

拥有着漫长历史的战斗演剧，深受广大玩家关注的系统延续。

作为具有传统的3D格斗系列，《灵魂能力》有着独具特色的操作系统，这些系统的进化与演变无疑是影响本作游戏感觉的关键因素。"8方向移动"是本系列的重要特征之一，玩家的移动操作对应8个方向，除了一般3D格斗游戏都有的前后移动外，还可以轻松实现向画面外方向及进深方向的移动，而不必拘泥于轴的位置。





Chai Xianghua

凭借母亲亲传给自己的剑法以及在漫长的修炼历程中掌握的战斗经验，柴香华已经成长为大明朝首屈一指的少女剑士。不过，尽管经历了无数次战斗，与"魂之刃"的渊源依然没有从香华的命运中消失，中华剑"无名"入鞘之时，还远远没有来临。



蓄积起灵魂的力量，使剑变得锐不可当。

"蓄魂"是本系列的另一项特殊系统。发动后角色开始蓄力，中途取消时角色身体上会闪耀光芒，一部分技巧变成不可防御。如果能蓄积到最后，技巧击中时还会视作反击判定。

在立体的攻防战中，感受武学里的奥妙。

配合"8方向移动"的系统，本作中的招式判定也历来具有立体感强的特色。例如，拥有强力中段判定的纵斩可以通过进深方向的移动来躲避，但横向范围广的横斩则可以封住这种移动。这些特性在新作中的表现值得期待。



继承前代作品传统剧情风格，展现角色设定之中的无穷魅力。

《灵魂能力》系列的剧情和人物设定也是被玩家们津津乐道的要素之一。本系列设定了相当宏大的故事背景，众多各具信念的战士围绕"Soul Calibur"和"Soul Edge"正邪两把神剑而展开战斗，每名角色的流程都具有不低的故事性。在PS2版《灵魂能力III》中，角色的战斗途中会发生剧情分歧，依据事件的解决情况进入不同的结局。由于具有角色性和故事性强的特点，本系列不仅作为一款格斗游戏有着出色表现，作为一款单人游戏也有着不低的水准，想看到所有角色的结局而选择家用机版《灵魂能力》的玩家大有人在。从本作目前公布的角色设定上看，希尔达等新角色以及达斯维达（PS3版）、尤达（Xbox360版）等来自《星球大战》中的客串角色也同样具有这样的特色。

细节上的进化，人物的新表现。

从厂商公布的游戏画面上来看，本作在人物的细节处理上确实有了进步，角色身上饰物及花纹的表现堪称出众，欣赏性进一步提升。



↑角色的头发及面部表情刻画也达到了次世代主机应有的水平，画面的进步无疑对剧情及人物性格的表现有帮助。



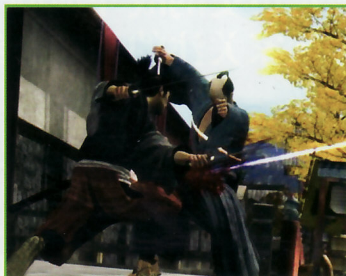
←游戏中的背景及打斗时的效果处理也进行了全新的设计，刀剑交错的火花体现了本作独特的氛围。

Kilik

作为拥有坚定意志的修行者，基利克在真行山临胜寺潜心修习棍法。在经历了上一场大战中与强大敌人的对决之后，基利克感觉到了新的使命。红莲的净火又一次和手中的护法棍同赴战场，同时，基利克心中对香华抱有的思念，也依然在继续。

点评人 七曜







武器的锻冶，技能的学习，剑阵突破，手里箭机关房，骑马射箭，秘奥义的修炼，天启的获得，瀑布修行，下棋赌博，武道会，各种依赖任务等等，都充满趣味性，会让你沉浸在游戏中欲罢不能。本作的战斗音乐配合场景，真有那种其乐融融的感觉。

PS3	本刊译名：如龙 见参			
	SEGA	7980日元	2008年3月7日	
动作解谜	蓝光	日版	1人	520K

刀光剑影诠释如梦似幻时代剧 借桐生演义宫本武藏绚丽人生

"如龙"系列是近年来SEGA着力打造的原创品牌，它以曲折精彩的故事情节和火爆爽快的战斗博得了众多玩家的好评。本次"如龙"系列在PS3上面推出的是系列最新作，令人惊讶的是游戏的舞台一下子从现代转移到了德川幕府时期，而主角也变成宫本武藏。本作具有"如龙"系列以往的特征，游戏本身和历史故事相结合，可以说是一部非常有意思的时代剧。加入各类丰富多彩元素的剧本故事，更容易让人理解和富有魅力。不切换画面就可以更换武器也给人很好的印象。MINI游戏和收集元素非常充实，会是很耐玩的游戏。甚至可以说要花费掉大家超级多的时间用来收集。从游戏中盘之后就会有大量支线和MINI游戏出现，但不强制让玩家去做也是比较体贴的设定。当然这个是具有"如龙"系列一贯的特色。另外其自由度之高也很让人满足，光体验一下游戏，自由度之高感觉和"侍道"系列非常相仿，当然这也是"如龙"系列的风格。如同在看真人出演的时代剧般，登场人物的演出和细节表现让人满意。考虑空手或武器的选择也是非常有意思，豪爽的战斗让人欲罢不能。战斗的节奏感觉还是不错，但一些特定的必杀技的发动条件似乎比较苛刻。打着打着就有点自己像剑豪的感觉，大河剧一样的故事比前作现代舞台更引人入胜。过场表现得很细致，让人很容易明白游戏的故事。

游戏的开篇很精彩，怀中拿着刀的少女、主角态度的突然转变、少女脸上的血痕……这些都让我们再次见识到了制作组在剧情刻画上的过人实力。游戏的主要登场人物，几乎因为时代的大幅变动而全部大换血，不过主角的面部造型却纹丝未动，这一点更为令人惊讶。游戏的情况确实符合系列的一贯风格，而新加入的一些要素到底是不是鸡肋，就目前的情况来讲也不好确定。这次的NPC比起前两作来在数量上虽然没有什么增长，但是动作更丰富了，刻画更真实，这些都让人感受到了机能的进化所带来的游戏素质提升。游戏在系列最核心的两个部分，即"出色的剧情，火爆的战斗"上的表现，还是符合系列的一贯素质。简洁明了，功能完善，设计非常贴心，您能在系统里找到您需要的一切，人物状态一目了然，地图美观而功能性强，所持物都有各自介绍，装备栏很直观很方便，手纸设计有着浓浓的和风，备忘录能提醒您在游戏中已经完成和需要完成的一切任务，要素收集和用语名解释都极其丰富。我这个日语盲也能看懂并熟悉，制作人的用心可见一斑。由于PS3机能的大幅提高，游戏的画面也有了很大的提高。游戏在人物面部刻画上面的真实度达到了现时代游戏中相当高的水准，城镇的热闹、野外的风景、建筑的雄伟，这些都刻画得很好，让人仿佛置身于那个时代。特别值得一提的是对于祇园的刻画，把那种声色犬马的感觉表现得淋漓尽致，白天是一个祇园，晚上又是另一个祇园，制作组应该是花了不少工夫来收集相关的素材。游戏穿插着大量精美的过场CG，虽然是即时演算，但也十分有魄力，演出效果很有看电影的感觉，加上那么多熟悉的面孔。特别是人物表情做得十分生动，嘴形也对着台词，再也不是那种单纯的张嘴闭嘴了。不过有时候很短的CG后，就变成对话框模式，对话完了，再继续放过场，这是节省成本的好办法。

本作的战斗依然继承了硬派动作游戏之名。战斗难度有简单，一般和困难供您选择。在战斗的部分上，游戏在保留"如龙"系列一贯的手感同时，增加了许多战斗方式，在徒手基础上可以用刀，而手感也确实不错，华丽的剑技，数目繁多的各种秘剑、必杀剑、奥义剑、喧哗必杀技，等等都让玩家目不暇接大呼过瘾。武器打击感也很到位，砍在敌人身上留下的斩痕也很赞。素手、一刀、二刀、小太刀、大太剑，以及其他特殊武器可以即时切换，能根据不同的敌人运用不同的武器特技。战斗中的QTE设计得也很合理而华丽，兼顾了趣味性操作性和观赏性。





【点评人/风林】游戏中的人物演出非常传神，完全不用担心因为是时代剧的关系而很难融入游戏的世界，角色和故事都非常有魅力。丰富的MINI游戏和支线也不经意让人放缓主线的进程。支线内容丰富，隐藏要素也能满足您的收集欲望。本作一共有227种武器供收集，上百种技能奥义供学习，好几个游女等着你来泡，几乎每个小游戏都有段位设定需可供您不停挑战自我。声效的细节表现很好，各种武器的不同音效都很逼真，名演员的配音更是本作一大卖点。进行紧急任务时背景音乐体现出的那种紧迫感让我的心脏随着快节奏的音乐一同律动。





【点评人/小沛】从序章开始游戏的基本内容和过场动画都非常让人感到满意，有一种完全融入到游戏里的感觉，"如龙"系列最新作在系列的核心内容上仍然有着上佳的表现。游戏进行了硬盘安装以后，读盘速度很流畅，几乎可以算做忽略不计。游戏本身的进行也非常顺畅，非常值得体验。而且还能充分地体验到培育角色并使其获得成长的乐趣，人物设计的风格是比较中规中矩，但出色的表演性、故事性和世界观却非常引人入胜。战斗时的手感很好，即使没有震动，也丝毫不影响爽快的战斗体验。本作是一款让人想要多花点时间品味的游戏。





【点评人/雪飞】本作的时空背景由现代日本转移到江户时代日本，以战国剑豪宫本武藏传奇为蓝本，融合既有黑道侠义与传统武士道两种题材。除了制作人名越稔洋外，并请到担任游戏角色造型蓝本与配音演出的众多知名演员出席，包括饰演桐生一马之介的黑田崇矢，饰演佐佐木小次郎的松田翔太，饰演吉冈清十郎的加藤雅也，以及饰演神秘僧人的松方弘树等。游戏中除了带给大家华丽的画面，还会让大家感受到更多颇具心意的游戏花样，任何游戏中的物体被触碰后，都会有反应。在华丽的画面背后，你会发现许多惊喜和令人兴奋的东西。



读者点评 ●画面可能并不是最顶级，但是吾等小白不懂什么叫材质什么叫贴图什么叫景深，也看不出来30帧和60帧的区别。但是如龙是我玩到现在看上去感觉最舒服的游戏，是人物的表情和容貌刻画得很细致。声优也很不错，最主要的是时代背景让游戏有很多可挖掘的地方。（A9 lee.rei）游戏的收集要素十分丰富，通关后多出的新模式，你要有花上上百小时才能完美的觉悟。我35个小时通关，收集要素才只有35%。这是幸福，还是痛苦，因人而异了，我是痛并快乐着。

虽然洋洋洒洒地写了那么多东西，但我觉得我只写出了这游戏魅力的十分之一，你一定要亲自玩上这游戏，才能知道这游戏有多么的棒。（A9 lws8891）

本作的战斗依然继承了硬派动作游戏之名。战斗难度有简单、一般和困难供您选择。

点评人 北斗





GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS

众多PSP玩家期待已久的超大作，“奥林匹斯之链”除了流程方面偏短之外，整体素质绝对能让FANS们满意。

PSP	本刊译名：战神 奥林匹斯之链			
	SCEA	49.99美元	2008.3.4	
动作冒险	UMD	美版	1人	288KB

克里托斯成为战神前的杀戮生涯 展现战神曾经也有过的温柔一面

《战神》，这个PS2中后期才出现、由索尼美国分部打造的史诗级巨作，1代的诞生让无数玩家眼前一亮！全程无缝读盘以及宏伟无比的场景、魄力十足的战斗都让人惊叹不已，1代的辉煌在2代得以延续，如今，弑神者克里托斯和他波澜壮阔的冒险故事已经成为了玩家们心目中的一座丰碑。3代已经预定将在PS3上推出，毫无疑问3代肩负着力挽狂澜拯救PS3颓势的重任，不过在此之前，有着这样一个重头法码的索尼又怎么会让它错失在PSP上亮相的机会呢。

在宣布PSP版《战神》开发计划之前，负责PS2版前两代作品的制作人David Jaffe突然宣布离开索尼自己组建工作室，因此本作的开发任务交给了“Readt at Dawn”工作室，这个工作室同样隶属于SCEA，之前开发的PSP版《杰克与达克斯特》反响也很好。从本作的实际表现来看，“Readt at Dawn”交出的答卷还是基本让人满意的。

这次感觉最明显的就是流程方面的明显缩短，或许制作方是考虑到了PSP掌机的特性没有将流程保持如PS2版那样的长度，但是第一次通关基本都只需要5个小时左右也实在是太短了点，好歹也得有个十小时吧？迷宫和谜题的设置同样大幅减化，实际上本作中真正的迷宫也就是太阳神的神殿以及地下世界两部分了，最后珀耳塞福涅之庙也就是纯粹的厮杀，场景基本可以用重复来形容。武器和魔法方面种类有所减少，而且说实话没什么新意，拳套的设定甚至会让人联想到DMC，好在其实用性还是相当不错的。流程过短以及相应要素的简化是本作一个明显不能让人满意的地方，不过也仅仅只有这么一些明显的不足而已。

由于在剧情设定上本作的故事发生在1代之前，是目前系列中时间表最为靠前的一作。此时的克里托斯刚刚获得战神阿瑞斯赐给他的混沌之刃，并且在为了请求奥林匹斯诸神消除自己曾经亲手杀死妻女的记忆而一直服侍于诸神。其实在剧情方面，本作想要表现的重点在于再现克里托斯这个看上去双手沾满无数鲜血堪称冷酷无情甚至是残忍的战神背后其实也有过他人性的一面。而这一点在本作中被很好地表达了出来，当然，战神的世界里不会有那些太过柔情的场面出现，克里托斯对妻女的深爱，从来不会体现在口头上。克里托斯是一个沉默的男人，他会为了赎回自己的罪过杀神弑佛，但他绝对不会说出来。面对冥后珀耳塞福涅给出的所谓选择，克里托斯只能重新拿起双刃，拯救世界这种高尚的事情其实克里托斯并不关心，他选择这条道路是因为已经没有别的选择。或许，许多年前，当克里托斯面临绝境向阿瑞斯请求力量的时候，这个宿命就已经无可避免，克里托斯只能在杀戮的世界中越走越远，无法回头。

战斗方面，不知道制作方是想要刻意突出克里托斯此时的“弱小”还是什么原因，尽管敌人受创硬直很小的设定在家用机版的两作中就有，不过这个设定在本作中似乎被极大的突出了。当你身陷重围，将两把混沌之刃挥舞的看似密不透风滴水不漏时，却发现敌人们竟然能生抗着利刃穿体的威力以几乎不受任何阻碍的速度就这么走了过来，那是一种什么感觉？所以直到后期有了威力强大而且能对敌人造成硬直甚至有击飞效果的宙斯拳套的时候才会发现世界毕竟还是美好的，也顺带感叹一下同样都是神，咋阿瑞斯和宙斯的觉悟相差就这么大呢（尽管实际上两人都不是什么好鸟）。这次利用太阳神盾和原始火种也可以像2代那样发动类似“一闪”的特技，不过这个技巧在近战时同样不算太实用，即便格挡成功也只能给敌人造成极短暂的硬直，没有任何实质杀伤效果，主要还是用来进行防护，虽然在对付远距离的敌人时有特效，不过这种机会似乎并不多。而像增加体力与魔力上限的特殊道具：巨人之眼以及凤凰之羽，在本作中的收集变得轻松许多，所有的这些物品藏的地方都并不隐秘，甚至许多都是就在主路上面，而且总数上还有富裕——不过在你完成两次升级之后，这些多余的宝箱就会变成红魂与绿魂。

游戏最后，克里托斯杀死了意图毁灭世界的冥后珀耳塞福涅、将泰坦巨人阿特拉斯重新用奥林匹斯之链深锁于地下，拯救世界的功劳却未给他痛苦的一生带来稍许安慰。克里托斯，这个斯巴达的幽灵，仍然只能生活在无穷尽的痛苦与悔恨之中。海风拂过，高耸的悬崖边躺着失去意识的克里托斯，英雄？战神？杀人魔王？在这些伟大或是令人生畏的称号背后，其实是一个早已身心俱疲的可怜的斯巴达人。





【点评人/龙马】索尼终于厚道了一把，让PSP玩家们也能在掌机上体验到战神这款神作的乐趣。虽然估计别的人也会说，不过真的是忍不住要抱怨一句：本作流程实在太短了！感觉都还没过瘾就突然结束了，从追加要素中那些被删掉的构想和设计来看，其实还有不少有意思的内容都可以增加进来的，看来还是开发时间过于紧迫，这也是本作最大的遗憾。剧情方面，对克里托斯曾经“人性化”一面的刻画或许是厂商最想表达的吧，毕竟谁也不会生下来就如此嗜杀。尽管由于容量有限而做出了一些简化，本作整体上来看仍然是索尼献给PSP玩家的一份大礼。





【点评人/小沛】掌机上的精品啊！画面精美、手感绝佳，而且利用画面的震动带给玩家震撼的效果。可惜的地方也很明显，就是流程太短、BOSS太少而且打法太简单。不过整体看来，这个游戏没有让玩家白等，在掌机上能够玩到这么好的游戏应该知足了。就前不久的制作人访谈来看，这个游戏本来还应该更加完美的，但就是因为索尼方面催得太紧，导致了游戏开发时间短，很多内容都放弃制作。在游戏过程中我们也可以发现，很多场景其实是重复性很高的，还有一些地方看起来可以通过，或者一些区域明明设计了却仅是个摆设，制作仓促可见一斑。





【点评人/蓍子】系列化作品发售“前传”似乎是一种长年流行的风潮，大名鼎鼎的《战神》也毫不犹豫地走上了这条路。本次PSP版讲述了初代剧情之前克里托斯在阿瑞斯手下充当仆从的十年间发生的故事，对主人公性格及心理变化做出了补充。本作没有辜负《战神》的名号，操作并未因平台改变而产生不协调感，难度则针对掌机进行了微调，玩家们依旧可以享受到系列独有的战斗动感。不过，如同很多人指责的一样，本作的流程非常短，而且带有明显的“仓促收尾”感觉，这虽然是开发与发行间的矛盾导致的无奈取舍，但终究还是留下了一点遗憾。



读者点评 ●无论是从画面，手感，游戏性来说，绝对可以说是PSP上面目前最强的游戏！可惜美中不足的就是，流程较短，解谜要素不多，敌人AI较低。（三栖人论坛 哈罗·暗）●画面已经最高，手感也很不错，但缺少右摇杆多少有些不爽，但能在掌机上玩到如此的战神已经足够了，太爽了！（三栖人论坛 金属の无情）●其实这次《奥林匹斯之链》在剧情挖掘程度上过于仓促和浅显才是这部接近完美的作品最大的缺点，而且SCEA的人设一贯的不美型，虽然咱们不要求把克里托斯设定成萨菲罗斯那样的，但至少应该再顺眼点吧？谁说屠夫就不能带点文艺气质？（三栖人论坛 bon）

本作中可以得到的红魂数量众多，足够玩家将一半左右的武器和魔法全都升到顶级了。

点评人 小沛





SILENT HILL ORIGINS

PS2	本刊译名：寂静岭 起源			
	KONAMI	39.99美元	2008年3月4日	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	452KB

为PS2加油助威的逆移植力作 一成不变的复制欠缺制作诚意

逆移植这个词随着高性能掌机的出现而被越来越广泛地应用，逆移植的作品数量不多，但绝对是素质极高的作品。例如曾经逆移植过的《横行霸道 自由都市故事》等作品，就是因为在掌机上获得了不错的好评，因此才考虑在家用机上再发挥一下剩余价值。本次的《寂静岭 起源》早在公布之初就被众人所期待，发售之后更是以优异的画面和紧凑的节奏而造就了掌机游戏的又一经典。如今，本作逆移植到PS2上的表现又如何呢？且看我们后面的评述，同时也提醒大家别抱太大的希望。

太过忠实于"原著"

就移植作品来说，让玩家兴奋的不只是可以在不同的平台上玩到这款作品，更期待着会有不同于原作的新要素加入，以增进在游戏时的新鲜感。而逆移植因为是从低性能的主机向高性能的主机移植，因此玩家在这方面自然有更加迫切的需求。

PSP版《寂静岭 起源》中有不少隐藏要素，包括武器、服装，甚至连手电筒照出来的光线都有好多图案可以选择。PS2版忠实地继承了以上的所有隐藏要素，不过并没有在这基础上有什么较大的改动，因此玩家在通关后也不会有什么新的惊喜。

另外就是剧情流程方面，和PSP版丝毫无差。之前紧凑的优点都有，而除了主线剧情需要走的路线外，大部分的门都进不去的特色也照原样保留……每一处机关，每一个切换镜头，每一个敌人的出现都和原来的掌机版相同。于是评论倒也变得简单了，给人感觉就是类似把PSP接到电视上玩，只不过画面又恢复成了4:3的比例而已。

对PS2欠缺诚意

PS2能活到现在，就是因为还不断有好游戏出现，例如马上就要和玩家见面的《大蛇无双 魔王再临》。但从《寂静岭 起源》的素质来看，我们也可以发现游戏厂商对待这款主机已经不像原来那么重视了。

估计大概是因为PS系主机的构造有相通之处，PSP的游戏在移植给PS2时可能是不需要重新制作的，于是我们看到的画面就像是把PSP版强行拉伸，又利用PS2的图像处理能力稍加润色而已。人物和周围景观的锯齿非常严重，画面不是很清晰，绝对不如一开始在掌机上玩的效果好。

其实单就画面来说厂商对PS2不重视可能



也没有太多的说服力，因为本来可以简单一点完成的工作非要复杂化，实在没什么必要，盲目加大成本也就失去了盈利的最终目的。其实之前的很多逆移植作品也都存在着画面粗糙的毛病。看来要说这次欠缺诚意，还是归结为没有在游戏的内容上进行扩充。

唯一的贡献

评论这个游戏既简单又困难，说它简单就是因为和之前的PSP版完全一样，而说它困难则是因为如果不想老生常谈的话便没有话可讲。不过在思考了许久之后，小沛还是发现了这个游戏的唯一贡献：那就是没有PSP的玩家终于可以玩到这个游戏了。还有就是它令PS2又暂时回归了玩家的视线，起码之前没有玩过这个游戏的人非常值得补一补课。

这么说真的有点无奈，因为这个重制的游戏真的太缺乏诚意了。这种纯粹为了跨平台而制作的态度，对于游戏的销量不可能有多少帮助。本来人们玩到不同平台的版本就是希望能够看到一些原来没有的新要素，同时也可以让早就通关的玩家在新版本的游戏中找到新鲜的乐趣，不至于仅仅是重复之前的游戏过程。

《寂静岭 起源》的流程比较短，和之前的《横行霸道》不同，玩家在很短的时间就能够通关。这在掌机上或许还能够接受，但移植到家用机上之后，因为有着前几作做比较，就越发让人有些难以接受了。





【点评人/七曜】虽然是PS2后期的作品，但却不及《寂静岭2》的画面水平，这就是逆移植的特色了。说实在的，因为这个游戏和PSP版完全一样，所以基本上对它的评价也不可能有什么改变，算是款很不错的游戏，没玩过原版的值得尝试。我个人还是比较期待之后的《魔王再临》，而在这之前，《寂静岭 起源》的作用就是让PS2暖暖身吧。现在PS2的好游戏越来越少之后，开机的频率也大大降低了，好在这个游戏还值得一玩，不至于让PS2尘封太久。不过，最后我还是想批评一下KONAMI，不要把骗钱的意图表现得那么明显，好歹也加些游戏内容不好吗？





【点评人/雪飞】之前在PSP上通过一遍了，现在却非要坐在电视前面，老老实实地再重温一遍，KONAMI怎么就那么不体贴呢？要么游戏内容不变，把画面强化一点儿。要么画面就这样，然后把流程加长，或者多来点儿隐藏要素。可是KONAMI偏偏就两个都不这么做，既保持了原来粗糙的画面，而且内容也丝毫没有增加！以此来看，KONAMI还真不能说是在骗钱，根本就是为了让没有PSP的玩家能够玩到原汁原味的掌机游戏。假如要是他们能够做到我上面说的两方面的话，或许我们就可以说他们是骗钱了，因为那样可以让更多人去买这个游戏。





【点评人/北斗】"逆移植"，还记得在当年，这个词指的是将家用机上的作品移植到街机上，到了PSP出现之后，将PSP上的游戏移植到PS2上，也成为了逆移植的一种。这方面，《横行霸道》应该算是比较有名的例子了。PSP版《寂静岭 起源》从整体表现来看还是不错的，这也是为什么KONAMI决定逆移植的原因。这次的PS2版，可以说"再现"得非常成功，甚至可以说是过于"成功"了，不但是剧情流程，甚至机关、镜头等都完全相同。而人们原本最期望看到的新要素却根本没有，所以我们不得不质问KONAMI：诚意、诚意在哪里？

C

读者点评 ●把PSP接到电视上就可以了，PS2版不厚道，也没有再次通关的必要了。（四川成都 侯立）●没想到这个游戏居然也移植了，最近又开始玩PSP版，对家用机不感冒。（北京 王丽芳）●原来的画面太小，这次换了电视后看起来不那么费眼了。唯一的好处？（重庆 周嘉）●支持各种类型的移植，反正我只有PS2，能玩到的游戏越多越好。（山西西安 林涛）●PS2就不要再挣扎了，要是老能像《高达无双》一样把次世代的游戏移植过来多好啊？逆移植实在是出力不讨好！（黑龙江哈尔滨 白菜）

所有内容和PSP版相同，对这个游戏有爱的人不妨试试用电视玩的感觉。

点评人 雪飞





SOMA BRINGER

ソーマブリンガー

一款大受好评的优秀作品，单机游戏乐趣十足，联机游戏更是可以让玩家感受到合作的快乐。如果追求究级的武器装备，强烈建议玩家完成二周目游戏后挑战最高难度游戏。

NDS	本刊译名：灵光守护者			
	NINTENDO	5040日元	2008年2月28日	CERO A
动作角色扮演	卡带	日版	1人	1Gb

原以为环境危机其实别有隐情 第七中队浴血奋战终于真相大白

本作的游戏系统与著名游戏《暗黑破坏神》颇为相似，玩家可以轻松上手，并且游戏画面摆脱了阴暗晦涩，让玩家能以轻松欢快的心情享受游戏的乐趣。虽然本作并非是什么著名系列作品，但却因为游戏性和贴心的设定，得到了一致好评。

游戏的战斗系统非常简单，全部敌人都是可见式敌人，玩家移动到该敌人周围时，敌人自动向玩家发起攻击。每名敌人都有自己的追踪范围，玩家离开它的追踪范围前，它会一直追踪向玩家发动攻击。如果玩家的等级已经很高或者是不想与敌人战斗浪费时间，完全可以无视周围的敌人快速通过，只是会损失一点点体力。这样的设计把战斗的决定权交给玩家，不必再忍受电脑的折磨。

既然是角色扮演游戏，自然离不开人物升级系统。本作角色升级很贴心，玩家只要稍加锻炼便可轻松过关。角色升级后，角色会得到三点的能力奖励值和三点技能值，玩家可以根据人物的职业将这三点能力值奖励分配到角色的能力上，培养出很强的角色。不过只要玩家自己喜欢，完全按照自己的喜好培养出各种能力的角色，比如说高物理攻击力的战斗魔法师、高防御力的肉盾忍者。游戏中的职业分为战士、圣骑士、暗骑士、猎人、忍者、魔法师六类，每类职业都有自己独特的职业技能，角色每隔10级都能修炼更高等级的职业技能，每一职业技能正常修炼最高为20级。角色提升等级获得的技能点数，无论玩家是修炼哪一职业，都不可能将全部职业技能修炼至满级。为了方便玩家的特技修炼，在游戏中玩家可以随时调整职业特技，取消已经修炼的特技，把富裕出的技能点数添加到高等级特技上。这样的设定使每名角色的特技对应等级，可以保证随时使用的都是当前角色等级时最为强悍的特技。以往的同类游戏，玩家在游戏初期修炼的特技到游戏中后期根本派不上用场，把这些特技删除也不能得到特技点数，第一次进行游戏时，大多数玩家都会浪费不少技能点数，甚至会因为特技修炼的问题而不得不重头再来。而本作的特技随时重新修炼的设计，即解放了玩家也保证了各种特技的使用。



本作的六大职业特色鲜明，分别对应各种武器和魔法，使用每一职业的角色都会有新的游戏感觉。而且因为各个职业对应的武器并非一种，即使同一职业角色使用武器不同，游戏感觉也完全不同。使用双手剑的战士、使用双手武器的战士和使用单手武器的战士，虽然都是战士职业，但却因为特技和武器的不同，使用方法也截然不同。因此虽然本作只有六大职业，其实却可以从中衍生出十余种特色职业。



BREAK攻击是本作的标志系统之一，玩家只要在战斗中连续给予敌人伤害，便可使其进入BREAK状态。在BREAK状态下，敌人不能进行防御，不但会受到更为沉重的打击，还会陷入吹飞、后退、浮空等异常状态。活用BREAK攻击，玩家可以更为轻松地战胜敌人，但并不会影响游戏的可玩性。

在迷宫中玩家每走过三两个场景，便会找到一个传送点，开启了这个传送点后，玩家下次可以直接由此进入迷宫。在遭遇强悍敌人，玩家不能保证控制角色生存时，还可以在该场景开启传送门，及时撤离战斗场景返回村庄回复补给。如果在战斗中，玩家控制的角色不幸阵亡也不会游戏结束，该角色会在村庄中复活，损失部分经验值并在战场会留下一个墓碑。玩家再次进入调查该墓碑后，阵亡角色损失的经验值会自动恢复。诸多贴心合理的设定，把玩家的宝贵时间留给了玩家，让喜欢本作的玩家可以把这些时间用来锻炼其他职业的角色。

A



【点评人/小沛】虽然本人不太擅长动作角色扮演游戏，总觉得在这类游戏无论是战斗系统还是游戏迷宫，对玩家都是一种考验。但实际进行游戏后，发现本作实在是贴心简单。玩家在游戏中即不会觉得战斗难，也不会觉得简单无趣。制作一款非常难的游戏和制作一款极其简单的游戏对游戏厂商来说实在是轻而易举，但制作如此一款极为平衡贴心的作品，却并非人人都能。为了满足勇于挑战玩家的需要，本作还特别设定了一些自由任务，玩家可以在完成任务的同时挑战那些超级强悍的敌人。另外同一职业多种路线的修炼也使玩家乐此不疲。

A



【点评人/七曜】本作刚一上市，编辑部内便人手一卡，无论是单机游戏还是联机游戏都是玩得不亦乐乎好评不断，可见这款游戏的优秀。随意改变主人公特技，在得到高级的武器时，玩家可以为了这把武器而改变特技，即可享受使用其他武器的游戏乐趣，也不会把好容易得到的武器浪费。多人联机进行游戏时，虽然敌人强度增加，但主人公们却因为人的控制而远比电脑控制强悍，依然可以轻松地完成各种挑战。如果在单人游戏中玩家觉得剧情任务比较难，完全可以拉上一两好友共同完成。另外，在联机模式下，怪物掉落的物品也是两到三份。

A



【点评人/龙马】神作，但是却有一些不该出现的BUG，比如说圣骑士光魔法精通后并没有实际效果，只对武器的光属性增加提成，使用光魔法则没有任何提成。不过游戏整体素质还是相当优秀，值得玩家拿出大量时间游戏。各职业的技能设计合理，再加以使用武器的区分，使整个游戏的职业异常丰富。一周目游戏相对简单，玩家可以轻松通关，不少喜欢挑战的玩家会有意犹未尽的感觉。为了满足玩家的挑战需要，一周目游戏后玩家不但可以进入特别关卡，还可以选择游戏的难度，完全可以享受到挑战的快乐。

B

读者点评 ●偏爱暗骑士，不指望他的攻击系魔法，到三周目完全依靠负面魔法混！（三栖人论坛 BMWKYE）●每天下班第一件事，联机游戏（三栖人论坛 夹心饼干）●一起联机选择同一角色的话，不依靠颜色区分会很混乱，可惜替换服装的不够华丽（三栖人论坛 小小的猪头）●找不到人联机啊！谁来帮帮我？（三栖人论坛 油漆未干）●这游戏绝对是NDS上又一个经典（三栖人论坛 飞鹿）●ACT2的英灵的BOSS太可恶了，直接秒杀，连放经验值的地点都不给，我的经验值啊！！（三栖人论坛 CDK）

一周目游戏后，玩家可以更换使用角色的服装颜色，与联机游戏时可更换的服装颜色没有区别！

ARMY OF TWO

《战地双雄》的主题在于双人协作，只有和队友紧密配合才能取得战斗胜利。本期电击收藏特别收录了本作的攻略影像，为您介绍残酷战场上的生存之道大家不要错过哦。 □文/荇菜

训练关

在第一关里，你将会接受一些基础的训练，了解并且掌握游戏中最为重要的Aggro系统。接下来，我们就来详细解说一下训练关中提到的这些操作。



翻越/下蹲

首先你要完成的是两个最为基本的动作：翻越障碍以及下蹲。在低矮障碍物前按Y键，你就可以翻过去。而按下左摇杆则可以蹲下身子。下蹲时可以穿过较矮的门，也可以藏在掩体后面以躲避敌人攻击。当你隐藏在掩体后面的时候，可以降低敌人对你的注意程度。和《战争机器》一样，在本作中借助掩体是非常重要的动作。如果你贸然前进，陷入敌人的包围之中的话，会很快被打成筛子。

冲刺/投掷手榴弹

跑动时按Y键，主角会对相应的方向翻滚。跑向附近的掩体，并且按Y键，主角会迅速地冲刺到掩体后面，使用这一操作可以在遭到攻击的时候尽快地隐藏好自己。按住LB键，屏幕右下角会出现武器选择菜单，其中有主要武器、次要武器、手榴弹等选择。按十字键对应的方向，选中手榴弹。接下来按住LT键，屏幕上会出现一条抛物线，表示投弹的轨迹。使用左摇杆调整角度，将手榴弹投入对面的门中。

CHECK 射击/Aggro系统

按RT键就能够开枪射击，而如果按下LT键的话则会进入瞄准模式，更精确地射击。



接下来要学习的是火力压制。首先借助前方的石台隐藏好,然后瞄准前面的炮台射击。此时不要按LT键，你所操纵的角色会把抢从掩体上方伸出去盲射，起到火力压制的作用。可以看到屏幕上方的"Aggro指示器"迅速地偏向了你所操纵的角色所代表的方向，而你的角色也开始发出红光，表示敌人的注意力完全在你身上。接下来，通过十字键对你的队友下达指令。连续按下十字键的右方两次，下达"原地开火"的指令，让队友向炮台射击。此时Aggro指示器会逐渐偏向队友的方向，而你所操纵的角色则变成了半透明的状态，表示敌人的注意力转移到了队友身上。从侧面绕过去，开枪击毙炮台后面的敌人。

新瓶旧酒

在人们的印象之中，EA并不是一个以原创游戏著称的作品。在EA公司每年发售游戏长长列表中，占据了绝大多数名额的都是系列作、知名游戏的续作。也正因为如此，当EA公布了原创游戏《战地双雄》的开发信息时，马上就引起了不少玩家的注意。这款作品与其它的第三人称射击类游戏有什么不同之处？制作者鼓吹的"双人协作"和"Aggro"系统又有多少新意呢？这是游戏发售之前我们很想了解的问题。然而另人失望的是，在亲手尝试了这款游戏之后，我们只能遗憾地说：所谓的这些新要素其实都只不过是一些简单的小噱头，而这款作品整体上来说也只能算是一部中规中矩的第三人称射击游戏。尽管在这个游戏之中并没有什么致命的缺陷，但同时也缺乏真正的亮点。此外游戏的单人模式流程过短，也使得它的可玩性大打折扣。

本作的剧情背景设定平平无奇：两位主角是特种部队的队员，在世界各地执行反恐任务，并且赚取酬劳。在执行任务的过程中，他们发现在自己的组织内部出现了一个内奸，而最后当然是要把这个内奸揪出来。对于主角性格细节的刻画倒是出人意料，相貌看起来颇为严肃的两位主人公其实挺有幽默感，在执行任务的过程中还时不时的插科打诨，如果你仔细听一听他们的对白，会觉得很有意思。

不过作为一部打打杀杀的射击游戏，剧情和角色当然都是次要的，决定这个游戏是否好玩的关键之处在于它的

只有枪和战友

X360	本刊译名：战地双雄			
	EA GAMES	59.99美元	2008.3.6	
动作射击	DVD-ROM	美版	1~4人	160KB



合作狙击

这项操作只有在一些特别的地点才会使用，在需要合作狙击的地方通常都会出现明确的提示。首先按下RB键呼出协作菜单，然后按十字键的左方向选择合作狙击，主角和队友会同时举起狙击步枪。在这里可以看到前方有两个目标，只要瞄准其中的一个射击，队友就会自动瞄准另外一个目标，并且与你同时开火，将两个目标一起摧毁。推动左摇杆可以控制瞄准镜倍数。狙击完成之后按下B键退出狙击模式。



←亲密无间的战友。

背背攻击

说实话，并不是笔者存心恶搞，不过对于这种攻击方式实在也想不到更合适的名字了。当主角和队友遭到敌人夹击的时候，就可以进入"背背攻击"（Back to back）的模式，此时两人背靠背站立，联手将周围来袭的敌人一一击毙。此模式下时间流动的速度会变慢，可以更方便地瞄准。这种攻击方式是无法随意使用的，只有在进入特定地点的时候才会自动发动。

救助队友/治疗

当两人中的一个被击倒的时候，另外一个人可以对他进行救助。在这里，走向前方的通道，主角会被炸倒在地。此时可以看到队友抓住他的衣领，将他拖到墙壁的后面。注意在这个过程中，你仍然可以操纵主角进行射击，对敌人进行火力压制，以掩护队友的行动。队友将主角拖到安全地区之后，就会开始治疗，屏幕下方会出现一条蓝色的槽，表示治疗的进度。如果是队友被击倒，你也可以同样对他进行救助。

吸引火力/掩护队友

接下来，你所操纵的角色会被困在一个铁笼中，而打开铁笼的按钮在场地的对面，你必须掩护自己的队友去按下按钮。在这一阶段的训练中，你的队友将会自行采取行动，你无法向他下达指令。首先按下LB键呼出武器选择菜单，选择主要武器，然后使用瞄准射击的方式攻击在场地中出现的敌人。尽量将敌人的注意力吸引到自己的身上，这样你的队友才能顺利地按下按钮。

与队友交流



当你靠近自己队友的时候，按下X键就能对他表达感谢或者赞赏。此时你会与自己的队友作出击掌欢呼等动作。而如果你对队友的表现很不满意的话，也可以靠近他按下RT键，此时你会作出用头撞他、给他一耳光等动作。不过，这个功能在单人模式下并没有太多实际意义。

交换武器

按下RB键，屏幕的右下角会出现协作菜单。靠近队友，按下十字键的右方向，在协作菜单中选择"交换武器"，就能和队友互换手中的武器。在单人模式中，你的队友会由电脑AI操作，而他的武器是不会打光子弹的。因此，在你自己弹药耗尽、暂时无法找到补充的时候，可以利用这一功能从队友手中把武器交换过来，就能够继续战斗了。



↑只有与队友合作才能取得胜利，单打独斗是没有前途的。

双人协作

接下来，你要设法打倒一个穿着防弹衣的敌人。这种敌人正面有厚重的护甲，你是不可能直接将其打倒的。连按十字键的右方向两次，对队友下达"原地开火"指令，让队友吸引敌人的注意力。等Aggro指示器完全偏向队友的方向之后，小心地从侧面迂回到敌人身后，这样就能攻击敌人没有防护的背面，轻松将他击倒了。

GPS定位系统

GPS是非常重要的辅助设备。按下Select键，主角就会打开GPS定位系统。此时屏幕上会将你当前的目标清楚地显示出来，并且用橘黄色的箭头标出通往目标的路线。有了GPS的帮助，就可以轻松地找到前进的方向。在单人关卡中，如果你找不到任务的头绪的话，就可以随时打开GPS来查看。如果打开GPS但看不到前进路线的话，通常是下一步任务还未出现，耐心等待一下即可。



←↑游戏中的关卡涉及到一些政治事件，两位主角要在世界各地执行"反恐"的任务，充当"世界警察"。

才能帮助你生存。

系统、关卡设计以及AI水准。《战地双雄》系统中最为重要的部分就是所谓的"Aggro"。在训练关中，教官开宗明义地解释了Aggro的含义：当你和队友其中之一向敌人开火的时候，自然而然就会把敌人的注意力吸引过去，此时另一个人就可以避开火力，从侧面迂回过去攻击敌人的弱侧。如果两个人同时都向敌人开火的话，则根据谁火力更猛来决定谁吸引到更多注意。在《战地双雄》中，敌人通常都是成群结队地出现，而且枪法相当精准。如果你凭借匹夫之勇蛮干的话，很快就会躺倒在敌人的枪口之下。因此，在战斗中你必须合理地利用Aggro，让一个人担任正面佯攻的任务，而另外一个人则迂回包抄。甚至还有一些身着防弹衣的敌人，从正面是不可能击倒的，必须要有一个人成功潜行到他的背后才能取胜。当然，负责充当"靶子"吸引火力的那个人必需充分地利用掩体，小心躲避敌人的攻击。从这个意义上讲，《战地双雄》很像是《战争机器》与《使命召唤》的结合体。至于你和队友到底谁担任佯攻、谁负责迂回，则可以由你来灵活调配。你可以给队友下达各种各样的指令，例如待命、跟随、前进等等，队友是采取稳固防御还是积极进攻，也由你来决定。你必须根据战场上的形势来做出正确的决定，并且跟队友紧密配合，比起一般的"孤胆英雄"式的射击游戏来要多了一分乐趣。显然，这种游戏方式是从"联机"到"单机"的逆袭。由电脑AI所控制的队友其实是模仿联机游戏中的其他玩家，和你进行合作。这并不能算是什么了不起的想法，不过也还算得上是成功。不过令人恼火的是，电脑AI并不总是可以成功地完成任务。例如当你被击倒的时候，你的队友可以把你拖动到安全的区域，然后对你进行治疗救助。但有时候电脑AI在判断到底什么地方才算是"安全"这一点上显得不太灵光：明明周围没有几个敌人，你的队友却不辞辛劳地将你拖到几百米开外，如果在真正的战场上有人这么干的话，那么被他拖着的那个伤员恐怕会大喊"给我一枪干脆的"吧！

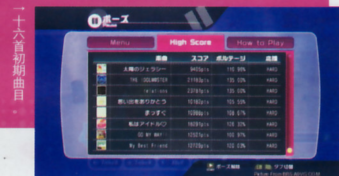


也许是为了弥补这样的不足，《战地双雄》也允许你通过真正的联机模式，来与其他玩家合作。在联机模式下两名玩家可以分别控制一个主角，来挑战各个关卡。与人合作当然比与电脑合作更有意思：从一个方面来讲，人通常不会做出电脑那样的傻事，而从另一个角度来讲，每个人都有自己的独立思考能力，你的真人队友并不一定会像电脑队友那样，对你下达的指令不管对错无条件服从，有时候两人之间还会产生意见分歧，这反而为合作通关增添了更多的乐趣。另外，游戏还允许两组玩家互相比拼，看哪一方能够在一个关卡中挣到更多的酬金。而想要挣到更多酬金，你就必须消灭更多敌人、顺利完成更多任务。当然，这也是对你和队友之间默契程度的考验。

在画面和音效等方面，《战地双雄》的表现也算是不过不失。游戏中大多数的场景和角色都表现得较为细腻，不过在某些场景中，会出现稍微拖慢的现象（我所说的当然不是发动Back to Back攻击时那种拖慢）。游戏中的枪声以及人物配音都较为真实，但电脑角色的台词数量显得少了点，很多时候你都会发现自己的队友不断重复着一两句对白。对于关注单机模式甚于联机模式的玩家来说，《战地双雄》的单人关卡流程实在是太短了一些（说起来前一段时间的《使命召唤4》也是这样，难道现在的厂商都对单人模式采取敷衍了事的态度吗？）。总的来说，界中杀手执行任务的真实情况，但游戏毕竟不是现实！总的说来，《战地双雄》是一款增加了一些新要素、新噱头，但本质上和传统第三人称射击游戏没有太大区别的作品。EA的这个新瓶子里，装的仍然是旧酒。

偶像们都有着自己擅长的曲目

在演出时选择这些相应的曲目时，所得到的曲修正都要比普通歌曲更大。
每名偶像擅长的歌曲曲目对应如下：
《太阳のジェラシー》：春香
《ポジティブ！》：亚美/真美
《Here we go!!》：伊织
《魔法をかけて！》：律子
《おはよう！！朝ご饭》：やよい
《First Stage》：雪步
《9:02pm》：あずさ
《苍い鸟》：千早
《まっすぐ》真-あずさ
《My Best Friend》：雪步/律子
《relations》：美希
《GO MY WAY!!》：やよい/亚美/真美
《思い出をありがとう》：千早/美希
《私はアイドル》：春香/伊织



一十六首初期曲目。



52周的演艺生涯

本作中玩家所扮演的是一名“FANS代表”，要与选择的偶像们一起完成这充满激情的一年。游戏开始时要先要建立一个团组，以决定以后的演出名单，选择好之后就不可更改。团员由1-3名偶像组成，没有搭配的限制，可以自由选择喜欢的女孩来组队。偶像都会有属于自己的剧情，经过一年12个月共52周的演出工作，在舞台上尽情挥洒自己的青春，来赢取尽量多的FANS支持，达成她们各自的梦想，并于第53周举行告别演唱会功成身退。在这期间身为FANS代表的玩家不仅要在台上与偶像们进行呐喊助威及摄影拍照等工作，还需在台下与她们进行情感上的交流，并参加各种如祭典等活动，最终与各自的偶像达成圆满的结局。





台下的准备

欲要成其事，必先利其器。演出前的台下准备工作是必不可少的。选择好偶像后会在后台与其进行对话交流，增进彼此的信赖度，选择好演出服及使用的装饰品后，最重要的就是制定本次演出的歌曲曲目，初期共拥有16首动听的歌曲可供选择，每首歌都有3个不同的版本，一开始只有方块图案的原版，A图案的REM@STER-A版需要相应曲目成功完成一遍后得到解锁，而问号图案的REM@STER-B版则要购买LIVE点卡进行付费下载。演出时每首歌曲都是由为偶像们配音的声优们倾情演唱而出，在选择歌曲之后可以指定每个段落的歌词由哪位偶像来唱出，配备自己喜欢的歌曲风格。

THE iDOLM@STER アイドルマスター

青春偶像之华丽

《偶像大师》是以前在日本风靡一时的大型电玩街机游戏，以其独特细腻的风格和游戏中个性鲜明的超萌少女吸引了众多爱好者的关注。现在，这款超人气偶像游戏续作《偶像大师 你的演唱会》终于不负众望地华丽登场，就让我们以一个FANS代表的身份，一起来与众位偶像女孩们度过一年的演艺之旅吧！

□文/龙马

Live For You! ライブフォーユー！

激情四射的魅力演出 在你的手中将更为精彩

演出有两种模式，其一的应援模式的玩法类似NBGI同社出品的《太鼓达人》，需要以准确的时机来按相应的按键来为偶像们加油，很容易上手。根据按键时机的差异会产生4种不同的评价判定。画面右边的加油槽会根据玩家的表现有所增减，可以积累数个等级，当成功完成50连击加油槽涨满时画面就会发光，这时会出现绚丽的偶像特写镜头，非常具有观赏性。

除了应援模式外，另一种摄影模式即是在演出中为活力四射的偶像们进行各个角度的拍照和录像，玩家可在主菜单下的“相册模式”中观赏，并可上传至XBOXLIVE上与其他玩家分享和参与竞赛，努力拍出最动人的瞬间吧！



↑应援按键分为四个等级，时机越好评价越高，影响到结束后的评分及fans增加率。

↑「触电指数」影响到歌曲的版本解锁。



演艺生涯于舞台绽放



偶像们的假日 舞台外的魅力人生

身为公众及媒体注目的焦点，偶像们的日程通常都会排得满满的。在总共52周的游戏时间内，除了每月的必有的演出试镜工作外，还有着春夏秋冬四次祭典等应酬，对于如此繁忙的日程表，如果没有必要的休息的话是很难保证良好的状态的。当白天进行本周预定日程时选择最下面的一栏的「休む」，即可进行休息，好处是可以让偶像的状态回复到高状态的程度，并且有一定几率还会触发休日事件(休日EVENT)。



当是2个人以上的组合时，发生的事件都是与主要角色(与玩家对话的那位角色)有关的。玩家与偶像的信赖度越高，发生休息日事件的几率就越高。每位角色都有6个事件，“休日1～5”能让偶像的各项能力略微提升，而“休日BT BOOST EVENT”则能让能力大幅暴涨。另外星井美希由于有着另外一个黑短发版本，进入该版本的美希的事件会比其他角色多出3个。



一年期待 四次的祭典

一年52周的3月、6月、9月、12月为祭典月。偶像们可以在这些月份的第1－4周参加Special2试镜频道中的祭典节目，每周目能挑战一次，失败无法再次挑战。通过试镜当天能提升几千人的FANS数量，如果在该月的第5周参加营业中的正式演出则能获得试镜中的大批FANS支持。

试镜的好处就是可以快速提升FANS的数量，单纯想要提高FANS数的话，参加试镜比参加祭典和正式演出来讲更实惠。



←试镜活动是提升fans数量的最佳途径。



偶像们的能力波动

当一位明星大红大紫一段时间后，随着时间的推移她的光辉会逐渐暗淡下去，即所谓的“过气”，这点也在本作中被表现出来。游戏中的偶像会随着游戏进行能力会由于各种原因有所衰减。其中在RANK C以上的试镜中落选的话就会导致“试镜衰减”，能力会下降，而同一首歌曲如果一直不换的话GANS会因为听厌而导致“歌曲衰减”，所以尽量要在一周后换另一首曲子，偶像们也会在一定时间后自己提出希望更换歌曲的要求。另一种“自然衰减”则是无法避免的，这个会根据每名偶像的特性而有所不同，早熟型的偶像能力衰减的会比较快，晚熟型则会相对较慢，要提前做准备。



↑早熟和晚熟型的偶像在能力波动上存在比较大的差别。

丰富的休日事件 增进偶像的感情

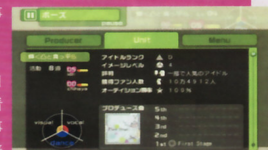
而如果玩家选择的组合第一次发生休息日事件时，事件的顺序都是由偶像的信赖度高低来决定的，如信赖度低的话会发生“休日1”，高的话会发生“休日5”，而发生过一次后，再发生的话就是按照顺序依次来排列了。除一些特殊情况外，每种休息日事件在同一组合中只会发生一次。

部分偶像们发生的休息日事件：

●美希：休日1：被公交车撞事件、休日2：与社长和美希见面事件、休日3：美术馆事件。

●春香：休日1：与女性朋友碰面事件、休日2：NAMCO官方室内主题游乐园事件、休日3：甜品店事件。

●千早：休日1：管理身体状况事件、休日2：加电专卖街购物事件、休日3：CD商店事件。



●雪步：休日1：电影院里看恐怖电影事件、休日2：陪雪步一起购物事件、休日3：雪步被狗追赶事件。

●やよい：休日1：CD发售日事件、休日2：弟弟妹妹们与游乐园事件、休日3：鱼店事件。

●律子：休日1：修改房屋设计事件、休日2：去做家庭教师事件、休日3：律子的慰劳品事件。

●あずさ：休日1：为迷路小孩带路事件、休日2：社交舞事件、休日3：甜品店事件、休日4：公园里的恋爱运事件。

●伊织：休日1：聚会拍马屁事件、休日2：被邀请到街机厅事件、休日3：伊织在办公室消磨时间事件、：游乐园事件、休日 BT BOOST：EVENT 中彩票事件。

X360	本刊译名：偶像大师 你的演唱会			
	NBGI	7140日元	2008年2月28日	
音乐	DVD9*1	日版	1人	133Kb















枪·车·球

三大热门游戏类型盘点



游戏诞生到现在，已经发售了不计其数的游戏，为了便于划分和定位，我们通常按类型加以区分。经过了这么多年的发展，许多游戏其实已经不单只是一种类型了，其中往往融合了数个类型的要素。从整个世界范围来看，近几年来比较流行和热门的游戏类型中以“枪、车、球”这三种更为突出，所谓枪，其实是指射击游戏，目前以FPS（第一人称射击）类为主；车自然是指赛车游戏，也可以泛指竞速类游戏；球则泛指体育竞技作品，不过其中还是以球类运动最受欢迎。不难发现，这三种类型的热门游戏有一个共性：那就是其泛用性相当广，比起更容易受地域文化限制的文字类游戏或是更容易受操作水平以及反射神经限制的格斗或是硬派动作游戏来，这三类游戏容易被更多的玩家所接受。 □文/北斗、小沛

枪 激战枪火的世界

前阵子我一直在玩Wii版的《战国BASARA2》，可玩着玩着，小沛就发现了这个游戏的另一种乐趣，那就是把它当射击游戏玩。其实也就是使用浓姬，特别是学会了固有技"大蛇之吼"以后，远远就可以把敌人打个落花流水的感觉真好。大家可别笑话我，游戏嘛，好玩就行，人总想找点儿新鲜的东西嘛。同时也由此可见，枪械射击类的爽快是冷兵器比不了的。"无双"类游戏动不动就要和上千人作战，玩得久了就会觉得重复乏味，用枪来爽一下，感觉马上就不一样了。可能有人觉得我纯粹是闲得没事瞎折腾。例如我曾经和一个同学玩《古惑狼赛车》的对战模式时，把武器种类只限定在导弹和滚雷上，于是两个人就跟玩CS一样，个人感觉可比单纯赛车好玩多了。这大概可以从一个方面来表明射击类作品有着不可抗拒的魅力。

不过现在的游戏类型的确是越来越难界定了，往往都是一款游戏中包含了许多游戏的特征，而最终的类型确定则就是看这款游戏中占主要位置的类型是什么了。就像《横行霸道》，你说它到底算什么类型？动作类沾边儿吧？第一人称射击也有啊？赛车竞速也得算吧，角色扮演也有啊……可是最终就因为游戏中的暴力成分太多，所以干脆就划归为暴力类型的行列。不过大家真正在玩的时候还是枪战居多，可见，当多种要素集合在同一款游戏当中时，枪械的分量依然是最重的。

原先，人们认为射击类游戏往往是比较单纯的，在射击类游戏中想要找到其他类型的影子，不能说没有但是很少。不过现在的射击游戏已经有了相当大的进化，从最初的横版的《魂斗罗》之类到后来的第一人称作品的遍地开花，此类作品是越来越受人喜欢了。大概是此类作品有着非常宽裕的进化空间，而不像空战射击类，例如"1945"或是"战国"系列，虽然一代比一代复杂，系统也在不断地进化，但最终因为游戏方式的单一，而逐渐消亡。

"枪"这个类别能够在今天得以发展得如此火爆，和欧美玩家的喜好有很大关系。例如《光环》、《战争机器》、《使命召唤》、《荣誉勋章》等等大作的涌现功不可没。这一类型的生命力非常强，短期内不会出现下滑趋势，起码从大家关注《战争机器2》的激情中就可以看出来。

车 飞驰赛车的海洋

很多人都会开车，而限于交通规则和自身的生命安全，汽车对于绝大多数人来说仅仅是个代步工具。而赛车游戏则不然，玩的就是个爽，不管你开多快，都不会有人找你的麻烦，而且也绝对安全。

当今的赛车游戏大致可以分这样几大类。第一种是单纯竞速类。最具代表性的就是最早SEGA旗下的众多赛车游戏，如《梦游美国》、《OUTRUN》等，还有《F-ZERO》系列以及《山脊赛车》系列也可以归入此类。这些作品无论在其中加入怎样花哨的要素，游戏的最主要目的还是在于要让玩家在高速行驶下获得无比刺激的感受。第二种是驾驶模拟类。不用说，此类赛车游戏的老大自然是《GT赛车》了。与前一种类型不同的是，驾驶模拟类作品讲求的就是要最大限度上接近于真实。因此，刚刚接触这类游戏的玩家多少会感觉有些枯燥、乏味。但因为此类作品中往往都是真实的车辆，而且驾驶的感觉也非常逼真。因此，当你购置了方向盘后，就会感觉真的拥有了这么多名车，兴奋感也是无人能及的。还有第三种，姑且命名为"动作竞速游戏"吧。例如鼎鼎大名的《火爆狂飙》，这个游戏在哪个方面给你留下最为深刻的印象呢？当然是制造交通事故的游戏要素。玩这个游戏的玩家可以驾驶车辆飞快行驶，直至冲入车流之中。这还不算，之后还可以切换慢镜，控制车的走向，最好能撞上更多的车辆。总而言之，让越多的的车辆卷入事故中来，得分就越高……就这个游戏而言，大部分的时间的确不是在考虑单纯的竞速，而是想方设法如何让对手车毁人亡，或者令整个场面变得更加混乱。

还有一些类似于这个类型的，就是《马里奥赛车》、《古惑狼赛车》这些作品。在游戏中，除了要努力夺得比赛的第一名，使用各种道具和对手作战也是相当有乐趣的！玩家获得的愉悦绝不仅仅限于最终冲过终点的那一瞬间，在整个比赛过程中，一边要使用道具陷害对手，一边还要开动脑筋配合灵巧的操作躲避对手的陷害，特别是和好几个朋友一起对战的时候，那种欢乐的感受已经远远超越了单纯赛车游戏所能够达到的程度。

除此之外，"车"的要素也会出现在其他类型的游戏当中。例如《横行霸道》以及《DRIVER》系列，"车"的确被作为一个相当重要的因素。不过从作品整体来看，它们绝不能算作是"赛车"游戏。无论是和《山脊赛车》这样单纯追求速度的竞速类作品，还是和《GT赛车》那样的驾驶模拟类游戏相比，《横行霸道》以及《DRIVER》更加突出的已经不再是"驾驶"而是创意、剧情等其他一些东西。

赛车类型的进化最明显的就是画面，想想当初在FC时代玩的《火箭车》，哪有这许多复杂的东西。总共就一辆车可用，赛道也就那么简单一条，不也照样玩得挺高兴的么。回过头来再看看如今的赛车游戏，那变化简直就是天翻地覆！不过随着PS3等高性能主机的出现，画面到底还能有多少进化呢？未来的前景并不是非常理想，起码单纯的赛车游戏会越来越少，或者以后"车"仅仅作为在游戏中的一个要素出现会更多吧。

球 拼搏激情的赛场

体育竞技类作品的种类有很多，例如前不久推出的《马里奥与索尼克北京奥运会》，这个游戏就综合了非常多的体育运动项目。不可否认，这是个非常优秀的作品，但缺点也很明显，里面适合多人对抗的项目很少，或者即便是可以对抗，但也不是非常刺激。

在体育竞技项目中，球类运动的对抗性应该算是比较强同时又有广泛的群众基础。这个类型的作品有很多的，最初有足球、篮球、网球、棒球之类，后来连橄榄球、冰球等等美式运动也都加入其中。在最初的FC时代，限于画面表现力差，要想逼真模拟是一件非常困难的事。于是，通过夸张和想象的手法来让游戏过程变得乐趣十足的作品，成为了该类作品中最受欢迎的。最有代表性的就是"热血"系列，包括足球、篮球、躲避球等等，玩家们充分享受到了球类对抗的另类乐趣。



不过自PS时代到来之后，随着画面等机能的加强，那些原来不太可能实现的真实模拟成为了现实，于是像3D化的"胜利十一人"、"FIFA"、"NBA"之类的游戏开始成为了球类运动的主流。而之后随着家用机的性能不断提高，这些作品的逼真程度也越来越高，几乎到了乱真的程度。除了画面的进化，包括系统方面也与真实的比赛越来越像。这种提高的速度是惊人的，也让大批玩家成为了追捧者。

球类游戏和赛车游戏的发展前景类似，在画面和模拟都达到一定高度之后，想要在此基础上更进一步就显得非常困难了。这也是为什么此类作品现在数量并不多，足球类就是WE和FIFA，篮球也不过就是两家。任天堂在这方面做得很有自己的特点。像马里奥运动系列，都是以各项运动的规则基础上加入了"乱斗"的要素，重现了当年"热血"系列的激烈对抗，算是正统模拟之外的一个领域，而且也比较受欢迎。任天堂的另一个贡献就是Wii的体感操作，代表作《Wii Sports》中的四项球类运动都是要玩家亲身去操作的，模拟真实程度再上一个台阶，令很多球类游戏大大增强了吸引力。

后面为大家列举的是目前比较流行的相关作品，要是您还没有玩过哪一款，那就赶紧去补补课吧。

GUN GAME

令人血脉喷张的枪械战斗游戏!!

枪的诞生已经有几个世纪之久了，而今随着武装科技的发展，枪械的种类也越来越多，火力的强大也远非过去可比。而在游戏的世界里，枪械却不见得是一直在进化的。有时候，我们可以使用超乎想象的未来武器，有时候，我们仅仅能够使用二战时期的简单装备。游戏中的冲度场景很多，枪在游戏中的地位自然也不会很低，甚至在很多作品中，枪的种类才是最大看点，这大概也因为在现实中我们接触不到真枪于是有好奇感的缘故。那么我们以下为大家介绍的作品都是与枪有关的，有的是主角，而有的仅仅是配角，不过有一点是共通的，这些游戏都因为有了多样的枪械而大大增色。

光环3

■Xbox360 ■Microsoft
■2007年9月25日

《光环》前两作在Xbox上创下全球总销售量破千万套的优异成绩，是微软本家的游戏中表现最优异的代表作。《光环3》除了支持720p高解析度MSAA反锯齿处理之外，场景与主角士官长的细致度也大幅提升，整个场景的视野非常辽阔，并以烟雾、景深模糊等特效来营造栩栩如生的真实感。在武器方面,游戏中加入了众多新装备，包括可直接打击与反转重力的重力锤、双手鬼面散弹枪、可放出泡状能量护盾的泡泡护盾，以及可消除敌我护盾与



瘫痪交通工具的噬能器等，于是带来了许多新的战术变化。另外,本作还新增了很多交通工具，例如鬼面摩托车，它具备巨大的车轮与坚固的车头，除了火炮之外，还能以猛烈的冲撞来突破障碍与摧毁敌人，另外还有越野车猫鼬号等。

战争机器

■Xbox360 ■Microsoft
■2006年11月7日

《战争机器》是Epic Games公司首度为微软Xbox360开发的独占游戏，也是该平台首个大获好评的第一人称射击游戏大作。本作要让玩家见识的是一个充满黑暗与痛苦的故事，叙述人类为了求生存，被迫与地心深处浮现出来的恶



梦怪物罗卡斯族展开一场壮烈的战斗。这个游戏的故事十分紧张刺激，游戏带给玩家的感觉就好像正在控制着一部卖座动作电影一样，游戏采用了虚幻3绘图引擎，玩家可以体验到次世代绘图引擎所运算出来的人物与场景的逼真细腻，宛如活生生的血肉之躯，即使在大型战斗场合中的细节之处也是同样地生动鲜活。《战争机器》结合了次世代的运算技术还有革命性的策略战斗系统，相信玩过的玩家必定可以感受到战争的壮烈以及幸存者的恐惧。

使命召唤4

■多平台 ■Activision
■2007年11月5日

《使命召唤4》是由Infinity Ward公司开发的，并且同时登陆多平台。该系列以极度逼真的战场效果获得玩家好评，不过《使命召唤4》的时代背景从之前的二战时期跳跃到现代战争，这一改革也引起了人们的关注。另外，该游戏系列的发行商Activision安排Infinity Ward专门研发针对PC平台的偶数系列，而家用机以及掌机平台的奇数版《使命召唤》则由Treyarch公司负责开发，所以我们家用机玩家这次才会看到这么大改变。尽管《使命召唤4》变为了现代战争游戏，但是在逼真度上完全不会逊色于之前的作品。特别是武器装备都变为现代版后，在战斗时的感觉也更加刺激了。另外《使命召唤4》在画面技术上也有显著突破。



杀戮地带

■PS2 ■SCEA
■2004年11月2日

本作以近未来为舞台，叙述当时随着人类不断往银河发展，也开始像16世纪大航海时代一样产生殖民地的演进发展。而希望向殖民地前进发展的军国主义激进派ISA，与坚持地球正统、彼此观念完全不同的固执保守派引起一场星际间的战争。玩家可以从4名能力各自不同的角色中选择其一，同时每个玩家角色最多还可以持有3件武器交替使用，因此玩家必须配合各角色不同的专长能力与武器属性来慎选攻击方式。在游戏的单人模式中，玩家扮演



→这就是光环杀手?

被派至敌阵进行任务的4名ISA士兵其中之一。游戏中也加入了可将画面分割的多人模式与丰富的网络模式等要素，同时游戏总共收录了26个关卡任务，并有21种以上武器登场，像是火箭炮等等。

荣誉勋章 空降师

■多平台 ■EA
■2007年11月19日

《荣誉勋章 空降师》是第一款在次世代平台上推出的《荣誉勋章》系列游戏。《荣誉勋章 空降师》忠实地呈现史实，并让玩家以崭新的方式体验二战，也就是完整的交互式空降体验。玩家在游戏中将扮演82空降师的上等兵，参与欧洲的大小战役。从处境困难的西西里岛出发，到在德国境内体验战胜喜悦，每个任务皆从敌后阵线展开，并伴随紧张和完整的交互式空降过程。着陆之后，运用你的感官评估地势。还有种类繁多的写实、可自订化武器供你运用，每种武器有明显不同特性。《荣誉勋章 空降师》研发小组为了尽力确保游戏能精确反映出二战的情景，制作人也向众多专业人士请教，最终呈现出真实的二战空降体验。担任本作军事技术顾问的是达尔戴上尉。



黑煞

■PS2 ■EA
■2006年2月28日

由EA推出的射击游戏《黑煞》带玩家踏入了一个实力就是一切的世界，以突击部队一分子的身份，解决各种可能伤害美国的威胁。在《黑煞》中玩家不必想著要如何防御、寻找掩蔽场所，只要拿起自己用得最顺手的枪，一路冲下去就是了。既然是可以尽情破坏无限杀戮的游戏，《黑煞》中当然少不了要为玩家准备各式各样的武器，让玩家体验世界上各种极具破坏力的装备。《黑煞》最大的特色便是放眼所及者，都能通过玩家手中的武器加以破坏，一对阻碍自己执行任务的敌人自然不能手软，不过若看到阻碍了自己去路的障碍物，也能利用不同方法加以破坏，如通过画面上其他道具辅助、或是以威力强大的炸弹等武器实现破坏的乐趣。



←场面非常火爆!

魂斗罗4

■NDS ■KONAMI
■2007年11月13日

《魂斗罗4》发生在3代两年之后。从红色猎鹰手中拯救了地球之后，Bill Rizer和Lance Bean又面临着新宇宙生物的威胁黑蛇组织，另外我们的英雄还要面对唯利是图的雇佣军部队疯狗和毒蝎。《魂斗罗4》继续2D卷轴游戏的精华，给玩家们带来跳跃、射击、紧急躲避等一系列纯粹的动作乐趣。利用新的双屏系统，游戏的动作空间更大，让玩家有更大的活动区域，也承受着来自全方位的威胁。使用到双屏的大型BOSS战需要玩家去寻找并摧毁庞大怪物的弱点。本作还将首次在系列的游戏里引入"抓钩"这一装备，让玩家可以攀爬到环境中的高处。这一道具还让玩家们可以躲避一些致命的威胁，这会给游戏带来全新的战斗思维和戏剧化元素。



合金弹头6

■多平台 ■SNK Playmore
■2006年9月14日

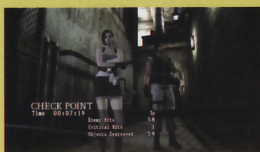
《合金弹头6》是SNK Playmore公司为了庆祝《合金弹头》系列诞生10周年而从街机移植到多平台上的游戏。合金弹头系列的开发引擎已经沿用了数代，一直未曾换过，画面当然不是它的强项，不过这个2D游戏看的并不是画面，而是内容和手感。自三代达到系列颠峰以后，合金弹头系列后续正统作品的质量一直无法提高，关卡设计创新性低，雷同性和重复性高的弊病屡见不鲜。《合金弹头6》的关卡依然不多，不过可选角色从4名增加到了6名，可同时携带两把武器的设定也颇有新意，几名角色的能力也有了明显区别。不过《合金弹头6》的BOSS战依然呈现出攻击方式单一的毛病。



生化危机 安布雷拉编年史

■Wii ■Capcom
■2007年9月25日

《生化危机 安布雷拉编年史》是以掀起系列作中一连串生化危机的大企业安布雷拉公司（Umbrella）为主轴的原创新作，除了串联各系列作品已知的剧情之外，还阐述了安布雷拉最终如何崩溃的未知谜团。这个游戏的类型为光枪射击游戏，将利用Wii遥控器手柄的红外线光标来进行如同传统光线枪射击游戏的玩法，玩家的任务也就是用枪来消灭安布雷拉创造出的丧尸与各种异形生物，并可破坏场景中出现的各种对象，像是门、橱柜、吊灯等等。此外，玩家还可以依照画面的指示输入指令，进行各种动作的近身攻击。这款游戏的登场角色横跨各系列作品，另外难度也不低，玩起来非常爽快。



合金装备3

■Xbox360 ■KONAMI
■2004年11月17日

《合金装备3》推出之前，该系列已经有了1450万套的全球销量。而这个作品更是前所未有的大制作，例如游戏开场动画由制作过《火线追缉令》、《第五元素》的Kyle Cooper负责，音乐方面由负责过《史莱克》的著名音乐制作人担纲，可以说本作集合了世界优秀的制作人员，规模不亚于一流的好莱坞电影。本游戏移至1960年的冷战时代，场景也转移到险恶的自然丛林，并加入野外求生的要素。游戏引入了迷彩伪装系统，带来更多的变化与隐蔽效果。战斗方面引入了近身搏击系统，在枪炮弹药等远距离武装攻击之外，还能巧妙地施展近距离的打击、擒拿与制服等搏击术。



分裂细胞 双重间谍

■Xbox360 ■Ubisoft
■2006年10月17日

游戏从2008年开始，主角费舍尔在一年前才把世界从第三次世界大战的危机中解救出来，如今却身处监狱，游戏以倒叙手法说明这段时间在这位英雄间谍身上到底发生了什么事情。这个游戏有很多特色，例如双重任务目标：NSA政府单位与恐怖组织会在同时间交给你不同任务，衡量不同目标的权宜得失后再开始行动是本作的创新之处。另外，本作还加入了很多真实战术，例如使用现实生活中真正的间谍会用到的技巧与战术渗透进入恐怖组织。本作的故事剧情也不再单线发展，在多个分支的剧情线中，你的选择直接影响接下来的发展与整体结局。游戏中的任务遍及世界各个角落，从亚洲到非洲再到美国，场景变化非常大。最后，新增的突发事件也非常刺激。



失落的星球

■多平台 ■Capcom
■2007年1月12日

《失落的星球》是款科幻题材的原创动作射击游戏，由CAPCOM知名游戏制作人稻船敬二担任执行制作，韩国知名演员李秉宪担任游戏主角的代言人。游戏以被冰雪覆盖的寒冷星球为背景，生活在此的人们驾驶着能在严酷的环境下自由行动的人型装甲服对抗凶暴的原住生物。游戏中玩家将扮演失去记忆的主角，为了找回记忆而以脑海深处中残存的战斗技巧，投入激烈的战斗。以冰天雪地为主要环境背景的本作，力图表现的一个重要主题就是如何面对生存的挑战。玩家在游戏中不仅要与恶劣的自然条件斗争，还要时时对抗生存在星球上的恐怖生物和提防狡诈的敌人进攻。本作的武器基本都是超现实的，再加上本作采用了即时读取系统，整个游戏过程进行得非常流畅。



神秘海域 德雷克的宝藏

■PS3 ■SCEA
■2007年11月16日

《神秘海域 德雷克的宝藏》是由隶属于SCE公司的Naughty Dog工作室为PS3量身定做的一款集解谜、射击于一身的动作冒险游戏。游戏采用类似《古墓丽影》的全3D动作方式进行，玩家将操作身手矫健的主角德雷克，在热带丛林与古代遗迹中探险，一面克服崎岖恶劣的环境、解开隐藏于古代遗迹中的谜团，一面通过快节奏的枪战与搏击，来对抗觊觎宝藏的野心家与武装分子。本作特别强化了角色的动作表现，通过PS3的强大处理性能，呈现出流畅逼真的动作反应。不论是在各种地形地物上的移动、攀爬等，或者是战斗时的靠墙、射击等，都有平顺自然的转换，并通过独家研发的脸部动作系统来呈现丰富的脸部表情。


↑集隐匿和枪战于一体的战斗模式。

古墓丽影10周年纪念版

■多平台 ■Eidos
■2007年6月5日

《古墓丽影》系列作为Eidos公司的招牌游戏，已经推出了7部作品。同时，该系列也已走过了10年的时光。在这10年里，虽然每部作品在发售后的命运都各不相同，但女主角劳拉却一直是玩家心目中的偶像。Eidos Interactive公司为了纪念该系列诞生10周年的生日，而特别制作了一款名为《古墓丽影周年纪念版》的新作。虽然从实质上讲，它应该算是系列第一作的复刻作品，但其影响力却要远远高于其它系列作。初代《古墓丽影》创造性地将动作、解谜与探索要素相结合，不仅给当时的玩家带来了一种前所未有的游戏乐趣，甚至可以说开创了一个新的游戏流派。加之本作全面翻新并加强了场景和机关的设置，于是这个游戏即便被视为新作也并不过分。



银河战士3

■Wii ■NINTENDO
■2007年8月27日

《银河战士3》的故事发生在《银河战士2》的6个月之后。银河联邦的中央电脑突然遭受病毒的攻击。银河联邦认为这是宇宙海盗所为，并召集了包括萨姆斯在内的赏金猎人。但是事态进一步升级，原本应该已经死亡的黑暗萨姆斯是这一事件的幕后主使，而他开始在星球四处播种污染物质。通过Wii独特的控制器，玩家可以用一只手控制萨姆斯的移动，另一只手则可以自由地进行锁定和射击，玩家还可以通过设定来调整指示器在画面上移动的速度快慢。另外，任天堂曾宣称本作的画面比《光环2》还要好，将是一款能够清楚地令人体会到Wii机能远超NGC的游戏。



CAR GAME

驾驶爱车体验与风同行的感觉

还有什么运动能像赛车这样能够点燃男人对速度与激情的追求吗？拥有流线形外表的柔和之美，以及充满强劲动力的引擎，驾驶这样一辆华丽的跑车用风驰电掣般的速度穿行在五光十色的大街小巷、抑或是奔驰在狂野的大自然之中，体会与风同行的爽快感——这份惬意，足以让大多数人动心。尽管在现实生活中能实现这个愿望的机会和条件很少，但是，至少我们能在虚拟世界中追寻这个梦想！想要驾驶着如火箭般的赛车疾弛么？想要驾驶着令人目眩的跑车随心所欲地去兜风么？想要不再拘泥于烦琐而恼人的规则自由行驶么？如果答案是肯定的话，那么还等什么？Let's go！！

GT赛车5序章

■PS3 ■SCE
■2007.12.13



作为索尼自社的著名赛车游戏，GT系列在世界范围内有着相当的影响力，因此每一作对主机硬件销量的影响作用都是不小。而自从4代以来，在正式作品发售之前推出所谓"序章"版的做法也被延续到了5代上。本作的日版已经发售，收录跑车数量为31辆，跑道有5条，从这个数量上来看，对于一款赛车游戏其实是偏少的，好在即将发售的美版中跑车数量将大幅增加到76辆，此外还会追加1条赛道，以及单机、联机赛事，内容可谓丰富了不少。虽然这种"序章"的做法总有些骗钱的嫌疑，不过这对于那些喜欢PS3的玩家而言至少可以在GT5发售之前先解渴一番了。

极品飞车 最高通缉

■PS2 ■EA
■2005.11.15

EA旗下的《极品飞车》系列在广大喜欢赛车游戏的玩家中可谓闻名遐迩，即便是不怎么玩游戏的朋友，也对这款美丽绝伦的作品有所耳闻。本系列最大的特色就是画面上的极为杰出，不要说是驾驶着心爱的跑车如风一般奔驰在野外时的心旷神怡，即便只是看着车库里那些炫丽的车辆，就让人心动不已。不过说到该系列近几年的几部作品中，《卡本峡谷》和《街头职业赛车》两作虽然是最新的，但小编个人以为其素质并没有让人感到惊艳，反倒是之前的《最高通缉》和《地下世界》两部作品更加优秀，而且从市场反响来看，NFS系列最近的人气已经明显降低了不少，期待下一作能再现昔日辉煌。



马里奥赛车DS

■NDS ■任天堂
■2005.11.14

以任天堂招牌游戏马里奥系列角色所构成的趣味赛车游戏《马里奥赛车》，自1992年于SFC上首度推出以来，就受到广大玩家的欢迎，销售屡创佳绩，是休闲类赛车游戏销售之冠。

《马里奥赛车DS》是该系列在NDS上的首款作品，发售以后获得了极多玩家的好评，除了赛车以及大量角色乱斗式的登场之外，可以通过WIFI功能与世界各地的同好们一绝高下的"众乐乐"是其成功的最大要点所在。玩家可依自己的喜好选择角色，比赛时也可利用各种道具妨碍对手。尽管本作已发售两年多，但是其经典地位以及带给人们的乐趣是不会随着时间的流逝而改变的。



火爆狂飙 天堂

■XBOX360 ■EA
■2008.1.12

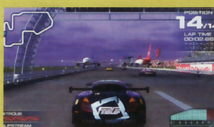
与其他追求竞速的赛车游戏不同，《火爆飙车》系列追求的是火爆和爽快。该系列最大的特色就是让玩家驾驶各种车辆在城内车道上冲撞其他车辆，冲撞越是猛烈和火爆，得到的评价也就越高。

最新作《火爆狂飙：天堂》世界中的每一寸土地，都是为了惊心动魄的横冲直撞风格内容而设置。每个十字路口，都有成为断魂路口的潜力；而每条巷道，都有机会成为违规驾驶的现场。一切规则皆可打破，当玩家进入乐园市，他们可取得一张驾驶执照，并开始迅速累积最具侵略性、最狂暴和最具毁灭性的辉煌驾驶成就。但是，玩家的行为并非由律法来约束，当玩家的行径太嚣张时，他们必须准备应付城市中恶名昭彰的横冲直撞车手……



山脊赛车7

■PS3 ■NAMCO
■2006.11.13



←本作并不算优秀。

《山脊赛车》系列是NAMCO的赛车作品，在PS和PS2时代有着较高的人气，最新作《山脊赛车7》在06年底也是作为PS3首发作品登场的。RR7支持网络联机功能，最多可以实现14名玩家在线进行游戏，新增的"团队协作模式"和"接力赛模式"给联机游戏增加了更多的乐趣。其单机部分围绕着"山脊大奖赛"为主线展开，玩家在游戏中将从一名微不足道的无名车手开始，随着比赛的进行不断积累经验逐步成长。游戏中包括44条赛道，其中包括反向行驶赛道，总计有160场独立的比赛。然而RR7最终的表现并不能真正让FANS们满意，无论是画面还是手感，都还有着明显值得改进的地方。

世嘉拉力 进化

■XBOX360 ■SEGA
■2007.10.9

在PAX 07展会上，《世嘉拉力 进化》是相当具有影响力的一款佳作，实际上，该系列自从发行以来就备受广大爱好者的喜爱。当年的《世嘉拉力2》曾经给游戏迷留下了极深刻的印象，它的整体水平相当高，也展现出了世嘉公司的强大制作实力。

借助次世代主机强大的处理能力，本作在路面重塑上获得大幅提升，一些比较松软的路面会由于车辆驶过而发生变化，除了外观上体现外，对于后车的抓地力、车辆稳定性等也会产生影响。赛道方面也是相当丰富，包括泥泞的土地赛道、抓地力不佳的平滑路面、被雪覆盖的山道等都会在游戏中出现。对于更加喜欢硬派和专业赛车游戏的朋友而言，本作无疑是不错的选择。



世界街头赛车4

■XBOX360 ■微软
■2007.10.2

《世界街头赛车4》是由英国游戏开发商Bizarre Creations所制作的Xbox平台竞速赛车游戏系列最新作，以驾驶各种名车徜徉于世界各国知名大都市风光为主题。早在XBOX时代开始，PGR系列就成为了该系列平台上的优秀赛车作品，并为众多XBOX玩家所熟知。


↑PGR系列一向素质都不错。

在PGR4中，收录了众多知名车厂的超级跑车，以及众多知名大都会赛道，以高度拟真的3D绘图来重现各款名车与各大都会的风光。首度加入的天候系统，让玩家体验在雨雪中赛车的乐趣；以飘移甩尾与二轮特技来获得高分的Kudos系统也有所强化。作为微软引以为傲的赛车游戏系列，PGR的表现一直是在中规中矩的基础上不断有所突破，其前景值得期待。

BALL GAME

在家里也能体验汗水飞扬的青春

大文豪伏尔泰曾经说过“生命在于运动”，今年即将在北京举行的奥运会也将是一大盛事。而在众多的体育运动中，球类运动由于其参与人数众多、更加强调单体或是群体之间的对抗性，所以无论是从参与性还是观赏性来讲都极高。比较有意思的是，由于各国的国情不同，不同国家的人们所喜爱的体育运动也有所区别，举个例子而言，除了足球与篮球这些“全球化”极高的运动之外，日本人更喜欢棒球、美国人更喜欢橄榄球等等。虚拟世界中的竞技，自有一种风情。我们不提倡用游戏来替代真正的运动，但是游戏中的竞技同样有着相当的乐趣。

实况世界足球 胜利十一人2008

■PS2 ■KONAMI
■2007.11.22

一直以来，KONAMI的WE系列与EA的FIFA系列并称为足球游戏的双璧，两款作品各有各的风格各有各的特色，是喜欢足球也是喜欢游戏的玩家们不可错过的精品。WE系列不论是在世界还是在我国国内都有着非常多的支持者，而这次的系列最新作不再以数字为后缀，而是改为了2008。

本作中追加了新的过人技术：高速直角转身：足球控制在两脚间身体瞬间向右边90度进行盘带，躲过对方的抢断。而假摔这一动作的引入则有些出乎意料，不过从实际游戏来看，这个系统在游戏中的地位并不高，毕竟假摔并不是什么值得夸耀的事情。整体来看，WE2008虽然没有给人带来太多惊喜，不过系列每一作的推出都无疑会让FANS们为之沉迷而难以自拔。



FIFA 08

■PS2 ■EA
■2007.11.22

与KONAMI的WE系列相同，每一年，EA都会推出“FIFA”系列的最新作品，在“实况”系列的冲击下，《FIFA08》进行了大幅革新。

《FIFA 08》的AI智能系统具备35点精度引擎和“ThreatMap”动态系统，可以对足球的运动做出实时反应，并进行多精度处理。同时球员也不会对周围环境“熟视无睹”，而是会根据场上情况做出真实的反应。出于鼓励进攻的考虑，《FIFA08》引入了“Building-Block”系统，可以让玩家控制球星做出各种动作。最重要的，授权一向是“FIFA”系列的亮点，《FIFA 08》则得到了30个联赛、620支球队、15000多名球员的使用权，比上一代多出20%。与WE一样，FIFA同样也是不可错过的优秀足球游戏。



NBA 2K8

■PS2 ■2K GAMES
■2007.10.2

《NBA 2K8》是2K篮球系列的最新续作，游戏除了人物的建模更加真实，动作更加细腻流畅之外，还加入了雪碧扣篮大赛的模式。玩家可挑选的选手包括飞人科比·布莱恩特、特雷西·麦克格雷迪、内特·罗宾逊、勒布朗·詹姆斯、文斯·卡特、吉拉德·格林、安德烈·伊古奥达拉等一批好手。观众和选手的各种反应做得也很生动，球员会因为一次成功的暴扣而手舞足蹈，也会由于失败而默默地走到场边，甚至还会有选手扣篮撞翻了观众，而把他们扶起来的细节动作。2K SPORTS制作的体育游戏一向以高素质闻名，NBA系列更是其特长，绝对会让喜欢篮球游戏的朋友乐在其中。



NBA LIVE 08

■XBOX360 ■EA
■2007.10.1

EA不但是享誉全球的游戏发行商，其自制的众多游戏作品也都极为出名，特别是在体育类的游戏方面，更是有着数量众多的作品系列。在NBA这个不可错过的题材中，EA比较有名的是“NBA LIVE”系列，在过去的几年中，其表现给人的感觉仅仅是不至于让人们失望但亮点却很少。

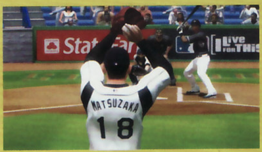


《NBA LIVE 08》作出的一项明显改进就是彻底纠正了前作的节奏拖沓，比赛节奏相当流畅，而且在许多细节方面也作出了大幅改进。在本作中，投篮必须在他们相对现实的三分线外射程内并且会视自身射篮能力值而进或不进，另一点就是球员在不受到干扰时作出的上篮不会弹在篮筐上，这曾是困前作的一个问题。在游戏中再现几近真实的NBA比赛。

美国职业 棒球大联盟2K8

■XBOX360 ■EA
■2008.3.3

棒球和橄榄球可以说是美国最受欢迎的体育运动了，这点即便是NBA也未必能在人气上稳超前两者。因此，《美国职业棒球大联盟》在美玩家中也是大受欢迎的。本作最大的特色就是游戏的操作中加入了类似格斗游戏“大招”的概念，玩家需要按照格斗游戏中经典的“下、前、拳”等输入方法来控制投手甩出一个超级好球，这也是系列游戏中从未出现过的要素。游戏收录了官方授权的30支大联盟俱乐部队，可谓明星云集，而玩家也可以自己自定义角色和球队，率领自己设计的独一无二的队伍征战美国棒球大联盟。在美国，这款作品可是人气很高的游戏，大家不妨体验一下。



乒乓球

■XBOX360 ■ROCKSTAR
■2006.5.22

说到球类运动，就不得不说我们中国的“国球”乒乓球。一直以来，我国在乒乓球这项体育运动中，在世界上都一直占据着明显的优势。不过以乒乓球为主题的游戏则少之又少，这其中自然有着种种原因，不过06年以制作GTA系列闻名遐迩的Rockstar公司在XBOX360上发售了一款名为《乒乓球》的作品，游戏采用了一套全新的物理引擎，能够更真实地反映整个乒乓球运动的过程，让玩家有如身临大赛现场般的强烈感觉。游戏中共提供11位国际乒乓球选手、19块比赛场地供玩家选择，每名角色都有详细的资料设定并且拥有各自的击球特点。要想获得最后的胜利，除了掌握每名角色的特长外，还需要玩家灵活地运用战术技巧，玩家也可以借此机会更深入地了解乒乓球运动的精髓。



实况力量职业棒球12

■PS2 ■KONAMI
■2007.7.19

棒球可以说是日本的第一国民运动了，其在日本有着非常重要的地位，相信关于这一点，经常看日本动漫的朋友也都会深有同感吧。同样，棒球类的游戏也不少，其中KONAMI的实况力量职业棒球系列就是其中的代表。该系列的操作方式都非常简单。游戏中安排了人生模式，在该模式下，玩家将扮演一名职业棒球选手体验棒球人生的全过程。而且也对应通信对战，可以用自己精心培养的球队与其他玩家一决雌雄。本作中的所有角色都是用类似卡通的人物来担任的，但是实际玩起来也是相当有板有眼的哦。



↑争取挥出全垒打。



■应战结果：《战神》通关报告……

写这个开篇时，小沛刚刚打穿PSP版的《战神》，时间是3月6日中午12点半左右，用时6个小时。写这个的原因是因为有读者想要和我比谁先通关，说实话，小沛倒是没抱着比赛的心态。因为这个游戏我是5号下午拿到的，当天没怎么玩，基本都是6号上午打的，究竟小沛是否胜出也不知道，写出自己的通关时间也算向这位读者有个交待。

■原来心情很不错

前两天，小沛的心情确实不错，特别是盼望《战神》发售的时候。现在玩完了，心里一下子空了。一切都是因为惊喜来得突然，去得也太迅速了。我玩游戏的习惯通常不是一口气通关，总想着每天玩一点，让快乐延续得久一些。

这次的《战神》早在发售之前就有测试报告说流程很短，于是我在开始玩的时候也做好了心理准备，只不过在亲身体验之后觉得更真切罢了。期待了那么久，快乐却延续不了一天，心情自然也就开始急转直下了。

■仁、儒、忍、寂

上面四个字是前不久从电视上看的，究竟是哪个领域的东西，大家自己上网查吧。“仁、儒、忍、寂”算是人的一种至高精神境界，可惜至今无人能真正做到。在人类文明中，关于精神领域的纯净向往总是有些不近人情，甚至可以说是灭杀人性。这种高尚精神的向往大多是圣贤用来教育别人的，自己到底是不是遵照执行还未可知。于是真正大彻大悟的人从不说自己是圣贤，自己便是能做到“仁、儒、忍、寂”，而是在这四个字之前加上个“能否”来自勉。

上面这段疯话是小沛某晚的真实想法，这个想法大约占用了我10分钟的时间。这10分钟的收获是：以后要踏踏实实做事，少说教育别人的话。另外不要没事就把这么无聊的东西写在闯家里。

美编mm们都吵吵说想露脸……无奈只好答应了。现在…… 至于原因么，看到最后就知道啦！因为三月了，各个学校都已开学，因此这期的家是校园主题。



小沛，这几天我好郁闷啊。期末考试完了之后，居然还要多上一星期的课。看看其他人在尽情地玩耍，我更是气不打一处来。唉。

——重庆 朱康伟

小沛■现在的学生的确是越来越累，不过与其在这里诉苦，调整好心态来迎接困难挑战才是最佳的方案。想当初小沛在山东上学的时候，比你惨多了，暑假20多天，寒假才一个多星期的日子也熬过来了！现在想起来还很辛酸呢……不论现在如何艰难，挺过这段最痛苦的日子之后，它将会变成你回首往事时的谈资。大道理就不再讲了，祝你早日脱离苦海！



马上就换PSP-2000了，心理特别多感触，想想这么多年来一直都支持SONY，是它伴着我成长，从一代到二代再到现在的PSP的1000、2000，我也长大了，今后还是会支持SONY的，这就像初恋一样，十分难忘，也不可能忘记。

——山西太原 刘智

小沛■支持某一家厂商的感觉我可以理解，但你应该不会除了索尼平台之外的游戏都不玩吧？那就太可惜了。当然，这只是我随便猜的。

小沛的第一台主机是任天堂的FC，之后是世嘉的MD，然后就是任天堂的GBC、索尼的PS、PS2等等。我喜欢的游戏很多，于是喜欢的平台也多，也基本上没有不喜欢的厂商。我觉得只要是好游戏就值得玩，而哪台主机上的好游戏多我就会买哪台主机。现在的很多玩家都给自己立了“门派”，但其实我相信这些玩家不仅仅只支持他们喜欢的厂商平台，终归现在的好游戏太多，又分布于各个平台，只选单一的平台太可惜了。

小沛就是喜欢瞎扯，你买到自己喜欢的PSP-2000应该恭喜你啊！不知道你会选什么颜色呢？



路遥知马力，日久见人心。小沛主持家的效果如何，不是谁说好就好，说坏就坏的，时间能证明一切。叶子姐的离去固然令人惋惜，但正如小沛之前所说的，“家”是“大家”的家，并不因某人的“暂时”出远门而改变，更何况叶子姐并没有离开我们嘛！值得小赞的是，目前的“家”似乎已隐约带有“沛风”，希望小沛能坚持好好做下去，只要做出自己的风格，就好，加油咯！（关于这方面的话题就到此为止了吧，没有必要再讨论了，可以这么说，小沛君的势力，已经得到了肯定……）

——广西玉林 黄赞

小沛■势力？小沛可不干那种拉帮结伙的事，做闯家是分配给小沛的任务，于是我就有责任来办好这个栏目，仅此而已。我喜欢和大家交流，喜欢闯关族，所以只要我主持一天，我就不会松懈。我很希望成为卫星绕着大家转。如果哪天要离开，我一定要给自己办个欢送会的。到时候我希望所有读者都能再来好好评价我一番。而且我主持时间也不短了，怎么还能用一个新人的眼光来看我呢。



小沛哥，我是个生化迷，任何《生化危机》我都爱玩，小沛哥你呢？听说生化出CG的了，我又会疯狂一阵子的，为生化迷们加油吧，为小沛哥和CAPCOM加油吧。

——（地址不明）城关区 王晓晨

小沛■小沛特别喜欢《生化危机4》，不知道玩了多少遍。而最初《生化危机》在PS上推出的时候



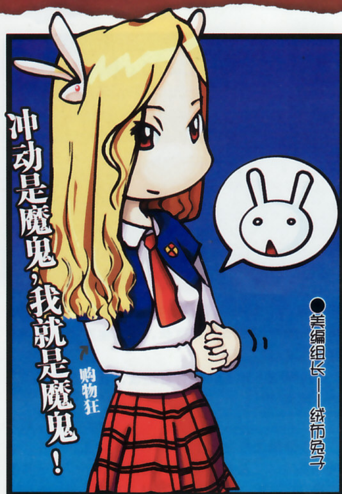
蓍子

●某日晚间，在家闲坐，感觉身体甚是慵懒。想想最近疏于运动，一时兴起，披衣下楼，决定仿照大学时代的习惯长跑一番。当下绕着住处所在的小区跑了两圈，大约千米有余，等停步之时，已然上气不接下气。散步片刻后气息稍定，转身回家，此时虽然汗流浃背，倒也颇感到了些运动的充实感，淋浴一番之后，顿觉神清气爽，当时产生了将长跑坚持下去的想法。

●第二天早晨起来，突然感觉右腿关节疼痛，走路都颇为费劲。检查后得知是长年不运动后突然剧烈运动导致的韧带拉伤，这下甭说运动，日常行走都受影响。此时才发觉自己的“长跑计划”毫无章法，完全是违背身体规律的愚蠢行为。

●经此一事的教训就是，做什么事都不能只凭心血来潮，否则完全是自己给自己找麻烦。

小沛说：小沛也曾坚持过一段时间的长跑，但自己真的很难坚持长久，有个人陪着会好些吧。



我还没有主机呢，所以最初的前两代都没有玩到，是后来才有机会见到的……

不过回过头来看看，之前的1到3代对小沛的吸引力还真没有后来的4代大。可能是因为现在人们的生活节奏变快，所以那种节奏较慢的游戏已经不太合很多人的口味了。

前不久公开的生化CG影片很令我期待，可能之前的电影版《生化危机3》有点令我失望，相信用CG表现的丧尸会更加有视觉冲击力，而且电脑绘制的女主角也会更漂亮……

最后当然还要谢谢你为我加油，而且竟然是和CAPCOM一起。



小沛真是的，上次问你的事情也不回我！我真的很想知道编辑部里还有谁比较喜欢恐怖游戏，我是很诚心的向您请教。

——浙江义乌 冼峰

小沛■对不起啊，我真不记得上次你问过我这个问题。现在编辑部里各位同事大多数爱好广泛，特别喜欢恐怖游戏的可能没有，但喜欢《生化》的有不少。例如曾经制作过4代攻略的苻莱，收集了全套正版游戏的猴子等等，另外像风林、北斗、小沛等等都是比较喜欢这个游戏的。现在恐怖游戏越来越少，大概你会觉得很不爽吧。而且目前所谓的恐怖游戏也是以美式的视觉恐怖为主，那种注重心理的日式恐怖太少了，连小沛也觉得有些遗憾。



以前当学生时，在课堂下玩GBA；现在轮到自己在讲台上讲课，看学生在下面玩PSP和NDS，只能感叹："现在小孩真幸福啊！——江西南昌 王宏宇



零羽

●……回想中……某日，清晨上班途中一辆很普通的公交车从身边驶过……车上印有一句"争做首都志愿者，为奥运做贡献"的广告，乍看之下倒也没觉得有什么不对，但仔细一琢磨，却发现"志愿者"与"贡献"这两个词根本就不能搭配到一起嘛……既然叫做"志愿者"，其所做出的任何事情都应该是无偿的，而"贡献"这个词，明摆着是要有回报的。如果真是无偿的行为，就应该叫做"奉献"才对。不知是写这句广告的人疏忽大意还是这家伙根本就没搞明白"贡献"与"奉献"的区别呢……

●继上期，貌似小沛大人生气了……记得在手札最后时他说到要陆续揭露本人的"恶行"……实在很是令人期待，希望他能言出必行……

小沛说：揭露恶行之一：不会用标点！这期我不给你改了，原样刊登，看看你用了多少省略号。

小沛■看你的来信真不像是个老师，因为很多学生都在抱怨老师管得太严，或者主机被老师没收，没想到还有老师羡慕学生的。你也算得上是教师界的稀有品种了！

不过咱们年龄差不多，你的心情我可以理解。现在看那些小学生都是配着高档的手机，我也是很不习惯。当初我上初中才见识到了GB，到了高中才有了自己的GBC，现在看来不算是什么，但当时确实是很幸福的。因为那时候整个班上就我有GBC，而现在随便一个班里的学生都有好几个PSP或NDS，看来还是当时的我们更加幸福吧。



小沛，你在2008年里最大的愿望是什么呢？

2008年我的愿望是让电软在火星上推出，让外星人看看我们的骄傲，我们的电子游戏软件。

——辽宁新民 甄大为

小沛■我今年的最大愿望就是能够平安、幸福，这个愿望听起来简单，但内容可是很复杂的。

《电软》一直是在全国发行，要是有朝一日中国有了自己的游戏产业，说不定也会面向全球呢！当然啦，这个愿望要实现的话可不容易，也就是比中国足球冲出亚洲稍微简单一点儿。至于在火星上发售，那要等火星上面有人才行啊。



沛哥！新年到了，有没有购新主机想法？小弟我在去年末进了台360，准备今年再进一台PSP，谣传新版360照样100%"三红"，只是早晚的事，不是吧！好恐怖……哎，顺其自然，注各小编新年快乐！《电软》越办越好。——（地址不明）彭伟

小沛■我今年也是打算买个360，因为这上面的好游戏越来越多了，等我买了液晶电视之后就可以享受次世代的游戏震撼了！

360的三红是制约它销量的原因之一，不过这个毛病并没有"100%"那么严重。原来的老机型三红几率稍微高点，但编辑部的那台就是个奇迹，经常长时间运转，却从未有任何故障。新版的360在杜绝三红方面有一定的进步，起码大大降低了故障发生的可能，只不过如果运气不好的话，还是会有此类问题发生。没办法，大概是最初在设计的时候就存在隐患了吧。建议你可以给主机加个水冷系统，尽管还是没法杜绝，但起码可以将故障率再降低一些。



貌似一切无法作出科学说明的问题都可归为RP问题……如果，唉，看来我的RP是彻底爆掉了……玩MHP2nd已有300来小时，至今也未进入过各场景地图的秘境，网上说好像进入秘境几率很小，到底有多小呢？猫饭的秘境探索术也未发动过……小沛遇到过类似这样很RP的情况吗？小沛RP爆发过吗？

——河南洛阳 范本一

小沛■RP（人品）问题是个较为高深的理论，小沛一直这样坚信着！

我最倒霉的是在一周之内连续三款游戏的记录丢失，导致数百小时的游戏成果泡汤，这算是最背的一次经历了。



小沛，好惨呐我~~本来好不容易说服妈妈如果期末考好了就给我买个PSP的，结果就在这关键时刻上，我的手机被偷了，泪奔！不得已只好买手机，只能和小Psay good-bye了……

呃，红色限定版呐……怨念……我连想玩哪些游戏都想好了，真是郁闷，Ade，《MPH2》,Ade,《啪嗒嘭》Ade,《CCFF》,Ade，《宿命传说2》Ade，《英雄传说》那么多作Ade，《Kanon》……啊，真是往事不忍回首。

——重庆 周川力



蔬菜汁

●周六路过八达岭高速公路的时候，路两旁开满了迎春花，生气盎然。虽然夏天马上就要到了，但是却感到很茫然，体力已经大不如前，玩篮球时更多的时候是在一旁看别人HAPPY，终于还是走到了这一天，我原以为这一天能晚点来呢。

●昨天去鼓楼买了一台IDSL，终于把原来的那台老DS还给了友人，虽然屏幕亮了，烧录卡也好用多了，但不知怎么，还是很怀念老机子的手感，很有些伤感。往新机子里拷了很多学日语的软件，其实拷是拷了，但是什么时候看可就不知道了；当然还拷了目前比较喜欢的三个游戏：喜欢的《高级战争DS1》、《牧场物语》和《世界树迷宫2》。

●同样也是在昨天晚上，跟一个久违的朋友一起去外经贸玩篮球，不管怎么样，又可以穿着大背心玩篮球了。







雪飞

●现在骚扰电话和短信真是多得离谱，平均每天都会接到一两个骚扰电话和几个骚扰短信，实在是让人心烦。不过好在我 的手机免费接听，因此一般接到骚扰电话时，我都会说："对不起，我正在开会，你说着我听着，有问题再小声问你！"然后把手机随便放在一边，几分钟之后再拿起电话，通常对方都已经很知趣儿地挂掉电话。不过前两天真碰上一个执着 的女性，我在十分钟后拿起手机竟然还在喋喋不休地推销她们公司的产品，难道她的电话是免费拨打吗？

●最近爱上了7-11的鸡腿和鸡蛋菠菜，几乎是每天中午都吃，但竟然一点儿都没吃腻！实在是奇怪！

●帮朋友买了WII和平衡板，并亲身体验了一下，刚运动不久便一身大汗，感受到了运动的快乐，决定攒钱自己也买一套！有愿意赞助的请踊跃报名。

小沛■人生不如意十之八九。塞翁失马，焉知非福。你这么想或许就舒服一点儿了。如果不管用也不要怪我，因为我那是没话找话说……终归这样的感受我能够理解，除了自己慢慢淡忘，别人的劝解又有多少用呢？

或者你可以把PSP定为下一次考试的奖励，这样的话不就是很快乐的事了么？再不行就让你爸妈把它当生日礼物。多想想吧，理由总会有的。



我很喜欢珍藏书，杂志也是如此，而《电软》也不例外。可最近，我每一期《电软》上都伤痕累累。唉……

班里电玩爱好者多，我总是第一个购入《电软》，但是自己还没看，书就被借去了（要不就抢去…），我是真想和大家一起得知最新游戏动态，一起品味游戏文章，可总是好兵出战，残兵回来。我该怎么办？

——北京 吴穹

小沛■强烈建议想看杂志的人自己也去买一本！就算支持我们的工作啦。哈哈！

或者你也可以向他们收取一定的租金，不过估计这一条行不通……

最后一个方法，就是把这期闯家的回信内容拿给他们看。小沛替你提醒他们：爱护《电软》，人人有责。否则过段时间找不到想看的攻略，那……当然，其实只要爱护以下，书还是大家一起看最有意思啊！



买电软很多年了，不过留言没有一次上过闯家。唉一不过看到闯家的家主们跟玩家唠家常也是很有意思。

说到主机，本人手中也只有PS2和GBASP而已，说实话，我已经很满足了，毕竟和发达国家有一定差距。说到这里，我想到了前不久入手PS3的同学。听他说主机是2800左右（40G），又买7张正版的游戏，而这7张 游戏就花了他2800左右，他说他等于买了两台PS3，总有一种被耍了的感觉。不知闯家各位小编有没有同感。

——黑龙江牡丹江 朱凯

小沛■首先恭喜你的回信终于进家门了！小沛在这里说点题外话，估计大家发现了，本期的栏头图缩小了很大一块，回信刊登的也多了，目的很明显啊，就是为了让更多人有进家门的机会。当然了，小沛的工作相对就要累一些，在此自我表彰一下，呱唧呱唧（鼓掌声）。什么？你怎么不鼓掌？对，别看别人，说的就是你！看杂志那个！……呵呵，开个玩笑，只要大家开心就好，这也是小沛我最高兴的事。

言归正传，PS3的价格已经非常便宜了。2800块也就是个蓝光光驱的价格，而PS3还有CELL、硬盘等等部件，简直赔到姥姥家去了。如果索尼一直按照这个"赔率"来卖的话，等到PS3和PS2一样普及一亿台，索尼也该倒闭了……所以啊，大家买PS3应该高兴才是，起码等于买了台价格超值的蓝光播放器。至于游戏，正版当然贵啦，质量也不同嘛。而且蓝光光盘本身的造价就高，现在一张空白的蓝光刻录盘就要90块左右呢，更不要说是成品的游戏了，其性价比其实比DVD介质的游戏要高呢。



叶子姐飞走了，但沛公出来了！画师跑假了，新师交作了！电软改版了，软迷增多了！栏目不少，经典更多！朋友不多，全看电软！女友没有，情系电软！书店门前石，已被我踏平！老板和我，兄弟与哥们！考试如临敌，电软如心情——好！"家长"如家长，闯家坐家中！要问我是谁？丰台ES是也！

沛哥您一定要让龙哥看热线，我可就要买机子了，拜托了！！！

——北京 刘晓玮

小沛■天气变暖了，小沛长胖了，工作变忙了，五一假期短了！就快结婚了，先变房奴了！……其后省略100余字。你的写信方式还真是有个性，为此，你在信后面问龙哥的问题就由小沛我替他答了。

现在买PSP当然是选2000型要好一些。首先，你比较追求手感。2000型的按键和十字键比1000型要高一些，因此按起来更舒服也更灵敏。其次，2000型的性能比1000型稍微高一点，主要是内存大了点，很多新功能都是基于2000型机能设计的。2000型的价格已经比较稳定了，现在买不会太亏，至于配置周边方面，有耳机，4G棒、保护套也就够了。全套下来应该是1800左右。



沛同志：我是一个当兵的，虽然是第一次留言，但是我的《软》龄也还算说得过去（1.5岁），由于我工作的特殊性，在此我也只能向你诉诉苦水了。今年因为老7（神七）要发射，再加上其他任务的加重，我和心爱的小P相聚的时间越来越少，现在只能将其收起，以免血光之灾，我的心痛啊！

更倒霉的是，在一次岗哨过程当中我实在难忍寂寞，就拿出了《电软》提神，没想到刚拿出就被班长活捉了，结果收了我最后的精神支柱，你说我可怎么过呀！祝：所有玩家新年发财。

——甘肃兰州 郭凯



●江西省玉山县 张梦婕小mm的画，非常有爱啊！



小沛■向军人致敬！特别是向为了工作任务而放弃娱乐的同志们致敬！

不过老兄啊……站岗的时候难道不是立正站直的吗？汗啊。还是说小沛理解错误，仅仅是那种坐在值班室里值勤呢？不过不管怎么样吧，工作中看《电软》就是你的不对了，最起码也别让班长发现啊。你可以留意一下，看你们班长没收了《电软》之后是不是也在偷着看，如果是那样的话，你抓他一回不就扯平了？

另外，以此为鉴，以后千万别在站岗的时候玩PSP啊。这个东西要是被没收了，恐怕就要不回来了……写到这里，突然脑中闪过一丝闪光：难道说你就是为了能够玩PSP，所以才故意让班长没收了电软，好在他回去看电软的时间里玩……佩服，佩服！这么巧妙的计策你也想的出来！



沛哥，我可以发一下小牢骚吧！你怎么不让我进一回家门呢？前天，我们这儿终于下雪了，期盼了那么久，终于下雪了，虽然只有短短的半小时，依然让大家兴奋不已。07年的最后一天，我和男朋友分手了，现在经常想起以前的事，因为他才开始看《电软》,才爱上《电软》，了解TV Game，爱上电玩，看《电软》快三年了，一切变了那么多，感觉得到《电软》在一点一点地长大，越来越成熟，觉得十分欣慰（怎么说得像老太婆啊）现在都要买两本《电软》了，他一本，我一本，以前买一本两人看的，也算为促进《电软》发展做了点小贡献吧！唠叨了一堆，觉得还是十分怀念从前的时光，最后，希望大家都能很开心！

——江西玉山县 张梦婕

小沛■你的回函卡很漂亮，小沛决定要在闯家里登一下。别难过了，我也是个过来人。

我和上一个女朋友分手差不多是07年最开始的那段时间，就是1月份。当时我几乎要崩溃了，因为交往了5年啊！而且还是我的初恋！直到现在，想起往事来还是很心痛！她原来不玩游戏，更不知道《电软》，也是被我影响后才看的，回想当时我教她玩《口袋妖怪》时的情景，现在还历历在目……她伤害了我很多，但我自问也有很多对不起她的地方，要不然她也不会狠心离我而去。只能说以前太不成熟了，不懂得包容。于是我对现在这个女友非常好，也很快到了谈婚论嫁的地步。其实人生就是这样，都是在不断成长的。失去过才知道珍惜，这句话太TM对了！

谢谢你之前对我们的支持，希望以后也可以常来家里坐坐。现在你还太小，谈恋爱的事还是缓缓吧，不然很容易受伤害的。



沛沛哥你好：最近我老是倒霉，先是PS2被盗，然后又在同学心中树立起了“好色”的形象，不过这事我真是冤枉呐！

那日，我把《电软》借给一个女生看时，突然见她正在撕有周杰伦的那页，我马上冲上去扯着她的袖子正要与其理论，想不到她竟然喊出了一声“非礼了！”当时在场的所有同学都用异样的眼光盯着我看，无奈，我只能拿着“受伤”的《电软》回来修理；我发誓以后再不和这样的女生打交道了。

顺便问一下沛沛哥有过这等遭遇吗？

——贵州大方县 陈涛

小沛■食、色，性也！除了原来的太监，哪个不好色？何况你还这么小，被冠以了“好色”这个称呼只不过是玩笑罢了。那位女生才真正是个“好色之徒”。

谁说只有男人才是色狼？要不然你的这位同学为什么要撕周杰伦的那一页？你大可以抓住这一点进行反驳，而且你的行为完全属于“正当防卫”或者“财产保护”，我真不明白你怎么反被别人咬一口呢？你也太善良啦，勇敢地去吧，有小沛的理论给你撑腰，你就可以放心大胆地为自己正名了！不过……记得下次别扯人家的衣服，万一劲儿使的大了……那我就真帮不了你了。

最后说一句，我发现很多读者都会问类似“小沛有没有过这样的经历啊？”难道我有那么惨吗？什么倒霉事都让我遇到？其实我自己的倒霉事也不少，恐怕你们就没遇到过了。

七曜



●春暖花开，各地的coser们都开始活动了，上周末抽出空闲时间去看了看在北京的朋友制作COSPLAY用的道具。这个道具是什么呢，嘿嘿，就是真·三国无双5中赵云的武器——龙胆了！龙胆枪杆是钢管材质，如果需要枪杆柔软可以用有弹性的木材制作。枪头则是用卡纸替代金属，用木头雕刻也可以，不然在舞台上挥舞起来会伤到伙伴。卡纸剪好形状一层层用白胶粘起来，大约4层。粘到钢管上，用丙烯上色，最少3遍。枪缨，可以去京剧用品店买，在粘枪头的事后加上。如果觉得自行制作有困难，可以去京剧用品店找师傅帮忙。

小沛说：“七仔”太乖了……上次我跟他说手札写得太多了，我每次都要删好多，没想到结果还真是立竿见影，我这期立刻就遭报应了。我说“七仔”啊，你下次能不能写个正好的啊？当美编告诉我你的手札需要加很多字的垂耗，而且你又刚好不在办公室的时候，我当时就流下了两行热泪……



●同样是张梦婕的作品，让我们一起加油吧！

「闯关族讲笑话」

贵州大方县 陈涛■

有个财主对长工十分刻薄，不准他休息片刻。一天晚上，财主全家要去看戏，于是对忙了一天的长工说：“你就在家好好看门。”然后全家就去看戏了。当财主看戏时，发现长工也来看戏了，便大吼起来：“你怎么也来看戏，谁看门呢？”长工得意地指着背来的门说：“老爷放心，这门我都背来了，没人敢动它一下。”

广东广州 舒伟■

老太太看完黑人百米赛跑后，抹着眼泪说：“吓死人啊！几个挖煤的跪成一排被枪毙，没瞄准就开了枪，娃儿们那个跑啊，绳子都拦不住哇！”

河南洛阳 范本一■

小沛与众编去买Wii。小沛：“你家Wii加上游戏多少钱？”JS：“2800元。”小沛：“哇，你宰我们是不？！”JS忙道：“呃……团体购买有大优惠。”小沛：“不早说嘛，我们就是团体来的。”JS眼睛闪亮，搓手道：“那，那你们买多少？”小沛：“我们集体买一台！”JS：“……”

江西南昌 王宏宇■

面条被馒头欺负，于是面条找花卷替他报仇。花卷去找馒头，路上遇到豆包，误认为是馒头后把他揍了一顿。回去后，面条问：“报仇了吗？”花卷说：“放心吧，屎都打出来了！”

北京 刘晓玮■

有个美女买了只鸟，把它放在家里，对它说：“你要是敢看我洗澡，我就拔光你的毛！”过了几天，来了一位光头的客人，那鸟就对客人说：“原来你也看到了？”

（地址不明）城关区 王晓晨■

从前一个乡下人叫小沛，走进一家饭店，他想炫耀一下刚镶的金牙，于是把大门牙一露：“老板！”没想到那个老板是叶子，有一口金牙，他露出全部的牙：“干啥？吃个啥呢？”小沛当场昏倒，闭紧嘴挤出几个字：“两个馒头。”

浙江义乌 冼峰■

洋葱总是爱取笑土豆。一天，洋葱对土豆说：“小土豆呀，你不光长得土气，连名字都带个土字。”第二天，洋葱叫住土豆说：“小土豆。”土豆生气地说：“我不叫土豆，叫……洋芋。”

福建龙岩 王沁捷■

小沛羡慕地问龙哥：“听说你第一天学游泳就创下了一项纪录？”“当然，至今没人打破。”龙哥自豪地说。小沛好奇地问：“是什么样的纪录？”龙哥说：“我一天之内被救生员救起24次！”

重庆 周川力■

小沛去坐公车，没赶上，他一边追一边叫：“师傅！师傅！等一下！”司机晃悠悠地把脑袋伸出来：“悟空，别追了。”

贵州贵阳 张梦洁■

小男孩被爸爸扁了一顿，哭着去找妈妈：“妈妈，如果有人扁你的孩子，你会怎么办？”妈妈大怒道：“那我就去狠狠扁他的孩子！”

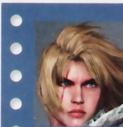
辽宁抚顺 李森■

小沛前不久在背后纹了一幅中国地图。一日小沛偶感不适，找医生看病，医生问：“哪里不舒服啊？”小沛脱去上衣指着后背说：“北京附近。”

辽宁抚顺 卢任嘉■

冷笑话：两只香蕉一前一后地走路，前边的香蕉热了把衣服脱了，结果——后边的香蕉摔倒了。

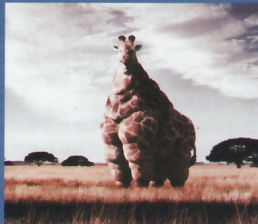




风林

●随着4月10日的临近，自己的Wii终于到了大日子。接下来XboxLive要停两个月，PS3偶尔，剩下的网战时间就都分给《马里奥赛车Wii》了。落了很多灰尘的21寸小CRT也该派上用场了，玩Wii始终还是小电视美妙。

●没想到连《掌机迷》都做到100期了，五年多了啊。一路伴随《掌机迷》走过来的读者们，谢谢支持。



小沛说：上期风林的手札写的巨长无比，因此特意用了一个比别人大的块来放，结果这期又这么短！



多了好多新编辑，怎么不在家里介绍一下？华尧走了谁来当画师啊？小沛貌似也有三十多岁的样子，什么时候娶媳妇啊？先问几个问题满足一下好奇心。呼，今天才放假，搞什么“八校联考”害我回函都没时间写了，现在马上补（幸好还考得不错）。

如果游戏界搞一个“八厂联游”就好啦，再花八年制作一个惊世神作（玩1000个小时都不会腻，而且还只解开了五分之一要素的那种）。截止至现在，我玩了五款游戏，包括《末路英雄》、《陆行鸟迷宫》、《赤钢》、《疾风传2》、《战国BASARA2外传》只有《陆行鸟》让我坚持了一个多小时，你说怎么办？

——广东韶关 李伟健

小沛■我们的杂志不是娱乐杂志，编辑们也不是明星，只要他的文章好，自然会被读者们慢慢认识，又何需我在这里多费笔墨呢？

在华尧走了之后，现在我们的新任画师是小宝同学。这个画师很年轻，而且因为经济条件所限，所有的作品都是鼠绘完成的，非常不容易啊！想当初华尧一开始画的时候也没有现在那么好，都是慢慢练出来的，我觉得应该给新人多一点机会，相信他早晚会成为新一代大师的。

小沛绝对没有30岁！而且明年也不是，后年也不是，大后年还不是！不过今年考虑就该结婚了，只不过原定的十月份可能会有变动，什么时候条件都成熟了再说吧。

说道“八厂联游”，要是你以后有机会的话，去日本参加一次东京电玩展，就可以找到这种感觉了！真的很刺激哦！

360上面的《神人》据说从策划到现在开发花费了16年！建议你可以到时候试试。而那个传说中的《永远的毁灭公爵》已经开发了好多年了，而且到现在还是没有推出。但是仔细想想，这样的游戏真的适合你吗？其实玩游戏也不必追求什么大作，适合自己的游戏才是最好的，哪怕只是一款《俄罗斯方块》。

你不会只玩过5款游戏吧？慢慢玩吧，实在有太多好游戏值得你去尝试了。



沛沛哥，你好，我是第一次给闯家写信，感到十分激动，说真的，鼓励我给杂志寄信的人，就是沛沛哥您“性感”的嘴唇，“正直”的人品，“高超”的摄技。呵呵，说的不佳之处可不要打我哦，我相信沛沛哥一定是个好家长的，闯家也会在您的带领下越来越好的！

呵呵，对了，我们这里下雪了呢，雪下了两天，景色漂亮极了，我们文科生一下课就跑出去打雪仗，爽得很啊。

——河南信阳 范鹿铃

小沛■虽然被你夸奖感觉很高兴，但说得有点过了。我的嘴唇很性感吗？好像我女友也这么说，但实际上不像画得那么厚，而是比较“秀气”……至于人品，还好吧，绝对不是个坏人就是啦。还有摄影，一直是个学生，现在打算换个好一点的单反呢。大家能够喜欢我主持的闯家，我就很欣慰了！

北京今年没怎么下雪，我回潍坊过年的时候雪也不大。去年的冬天真的令我非常失望。



最近翻出了以前的电软来怀旧，看到2003年第20期的怀旧专栏时，突然心血来潮，就翻出了以前的FC，玩了会《沙罗曼蛇》，结果竟然以不死命通关了——我承认自己的水平不比那些高手，但是也还算有点心得的，原先FC的《沙罗曼蛇》一直要至少死一命才能通关，奋斗了好多次也没完成，后来年纪增长，也就慢慢淡忘了。没想到时隔多年竟然看着老《电软》实现了以前的一个小小愿望！这算是《电软》带给我的奇迹吗？虽然现在FC早已淡出了人们的视线了，甚至连“小霸王”一类都已不复见，但儿时那种执著的性格仍然流淌在血液中，深藏在骨子里。很希望电软能够恢复当年的“怀旧长廊”、“百万店堂”一类栏目，那些已经远去的日子里，包含着很多现在玩着PS2，XB360的孩子所不知道的。一转眼，我也即将成为父亲了，很希望能够在他懂事时，和他一起玩游戏，一起看《电软》，并且告诉他：自己那一代人玩着什么样的游戏，那些看似粗糙的游戏中，凝聚着多少多边形也表现不出的经典。

——河南南阳 孙义俊

小沛■最近小沛工作忙得天崩地裂，其实有时候真的想静下心来，泡起一杯热茶，接上FC，插上方便面面饼一样的黄色卡带，重温一下那些经典名作。现在在一些中小城市，FC，SFC，MD的卡带还是有的卖的，但也已经非常少了，随着时间流逝，那些曾经让我们热血沸腾的东西终究还是会被新生所淘汰，最终进入历史的博物馆。

但是淘汰并不意味着灭亡，仔细看看，我们曾经深爱的那些游戏其实还是在我们身边的。马里奥、皮卡丘、多罗，这些经典角色形象的玩偶，FF7、生化危机的电影，各种经典游戏系列的新作与复刻等等，都证明了经典不会被遗忘，只会愈加闪光！而我们的“怀旧长廊”等栏目也正是为了让后来的人了解以前那些经典而存在的，它也并未消亡，而是以系列专栏的形式出现了。不过专栏也只能介绍有限的几款经典系列，所以我们也在着手准备，近期可能会试着让一些经典栏目复活。敬请期待吧！



沛哥，最近可好？很久没有给家里写信了，上一次写信还是叶子当家长的时候呢，最近比较郁闷，前几天给家里的老妈通电话的时候被告知，由于家里一次小型搬迁，把我放在家里的书给卖掉了，当时的心情可想而知，我5年来的电软还有电新啊，哎，老妈啊老妈、卖的时候怎么都不通知一声呢？不提也罢，幸好我工作的这里还有2年的，不然就全军覆没喽！

最后我还想提点意见：希望杂志在娱乐性、可读性、实用性方面还能有一些提高，好了，今天就写这么多，下次再聊，祝小沛工作顺利！新年好！

——广东广州 舒伟

小沛■我很好，谢谢！

对你的损失，我深表同情。不过也只能停留在同情的份上啦。

杂志的娱乐性、可读性、实用性，这三方面一直是我们工作追求的目标。尽管现在还有很多需要改进提高的地方，但也不是一朝一夕可以解决的问题。我们会不断努力的，起码我们可以保证越来越好。再次感谢你对我们的支持！



小沛，这几期怎么没见你的摄影作品呢？虽然你收藏的那些照片也很不错，但看起来没什么感情啊。很想看你的作品，然后学学你的风格。你



北斗

●米兰出局了，我很不欣慰，当天晚上和同为米兰铁杆的宫本蒂尼同学各回家狠狠蹂躏了阿森纳无数把——当然，是在WE中。

●据说，今年二月份的CPI同比上涨了百分之四点多，根据本人每晚在菜市场晃荡的经验来看，这个数字应该只是实际情况的零头吧？不过一个大男人，整天琢磨这种鸡毛蒜皮的事情，似乎才是更可悲的……

●最近北京的天气一直不错，坐在办公室里，看着窗外明媚的阳光，无比怀念大学时期逃课出去玩的美好时光。

●这两天来，聚众观看以及点评《星际争霸2》的演示视频成了编辑部的一项例行活动，暴雪果然是神一样的公司！

●传言手札字数不够的话，小沛会在下面帮你补完，嗯嗯，这期我实验一下。

小沛说：北斗！你够狠。下次加字的时候我就叫你自己来！你那么奇怪的生活方式，我都没办法给你写任何评语，累死我算了……



荇菜

●忽然发现自己已经很久没有去电影院了，《投名状》是看的DVD，《长江七号》就根本还没来得及看。

前两年有一阵子隔三差五的往电影院跑，但凡有个大片上映就去凑凑热闹，只可惜印象之中失望的居多，只有一部《如果·爱》还稍稍有那么一点点感觉，什么《情颠大圣》、《霍元甲》之类的片都与上映之前的期望值相去甚远，而《无极》这样的“神作”更是徒留笑柄了。失望的次数多了，慢慢的也就没了兴致。花上70块钱去倒自己的胃口，又何苦呢……其实我倒是很想去电影院看杜琦峰的片子，可惜很少有引进的。咳，想出去看看电影都没机会，这不是逼着我在家做宅男么。

小沛说：生活就是如此，先是不断地期望，然后就是更加失望。现在的电影票都不便宜，如果事先没有选择好的话，真的有一种被骗钱的感觉。

不是说要拍雪景吗？但去年冬天北京好像没下什么雪，看来你的这个计划肯定是搁浅了。现在天气慢慢暖了，拍点春天的景色也不错吧？其实我最希望你能拍点编辑部全家福，或者每期拍一个编辑那就太好了。对了，我在春节合刊上看到你和七曜了！还有沛嫂哦……

——北京 杨柳

小沛■可惜过年的时候我不在南方，谁知道去年那么变态啊？北方的雪都跑到南方去下了！不过小沛这段时间可没有闲着，又拍了不少东西，下期应该就会整理出来和大家见面了。编辑们的全家福恐怕暂时还不能满足你，但真正公开之后效果会好吗？还是多留点神秘感好一些吧。



不知不觉，已经买了1年多的《电软》，感觉和大家一起成长，如同《牧场》般的美好生活，真希望能这样一直下去。

前某期小沛很成熟很cool地说了一段（当然不是相声），意思就是闯家，不是追星的地方，个人也不是什么明星，正因为大家都有共同的爱好才在“闯家”相会，取消个人崇拜，还大家美妙的生活。这样实在是太好了！闯家就是家，大家在此找到快乐，这就是至福了。

——广东广州 吴冬琪

小沛■这的确是我说过的话，也是我努力的目标。闯家在我接手之前办得不错，而在我接手之后更要让这里有家的感觉。

我和大家一样都是成员，但我还要肩负起家长的职责。现在的孩子和家长之间感觉难以沟通，那是因为家长总是高高在上。我这个家长不同，大家都是平等的，你们批评我也完全可以。反正，我是希望大家有什么事都可以跟我说，我就当个“知心大哥”来给大家排忧解难吧。



呵呵，回晚了不够义气，下回我会改地，不要打我，小沛站住！不要跑！现在你主持闯家挺好，其实比XX人好，挺喜欢的，看见小沛，就好像看见了自己的大哥一样，别和别人说啊，我买PSP的2000型了，玩得挺高兴。而且就因为有PSP了，女同学都围我转，好高兴啊，这玩意钱没白花，小沛，你也试试吧。

小沛啊，小沛啊，看见你就好像看见了一个大眼怪（开玩笑）。很早以前就买电软，有几年了，每当看见你和风林时就会笑得无比快乐。因为在风林的漫画上脸总是很大，像一张批萨，而小沛呢，评价过多，不多说了，不是坏话哦。小沛，问你点事，有PS2和PSP和SP，还用得着买别的吗？个人认为不用了。祝你和风林天天快乐。

——辽宁大连 柳东尧（三土兀）

小沛■你回晚了，干嘛叫我不要跑？这……咱俩谁错啦？

夸我可以，但可不许贬低别人。叶子主持得也很好，否则不会有那么多支持者。既然你把我当大哥，这个道理就要和你说一下了。任何人都不是完美的，也不可能完完全全地超过某个人，每个人都有值得我们学习的地方。所以啊，小沛以后的路还长着呢。

2000型PSP我已经有了，而且是和女朋友各有一台，每次对战都很幸福！

我的眼睛不小，但似乎还没到“大眼怪”的程度。我倒觉得以前风林光头的时候更好玩一点。

只有PS2、PSP和GBASP就够了？我个人认为起码还要有NDS和Wii才行，最好再来个360或者PS3才算完美啊。不过你要是只喜欢原来那些游戏的话也行，反正这三个主机上的游戏已经足够玩了。









「来给自己个目标吧！写下2008年希望完成的三件事。」

浙江杭州 钱少文■

1、力争让我的PSP多活一年。2、陪着老爸买Wii。3、按计划完成日语二级课程。

福建龙岩 王沁捷■

1、中考顺利通过，考上好高中。2、能够买个PSP。3、去趟编辑部。

河北承德 管国庆■

1、考更好的成绩！2、玩更多的游戏！3、买更全的DR！

贵州遵义 黎龙洋■

1、买NDSL！2、找到一位能陪着我玩小N的朋友！3、能领很多压岁钱（这样小N就不成问题了）

江西九江 江航■

1、高考取得好成绩。2、入手Z版《战神 奥林匹斯之链》3、买PS2。

北京 王雄■

1、电脑升级。2、学习进步。3、身高增加5公分以上。

广东英德 邱智申■

1、高考发挥正常。2、高考成绩理想。3、现在要好好读书。

北京 李希■

1、治好一种病（自己的）2、治好另一种病。3、再治好一种病。

河北张家口 徐翔坤■

1、入手Wii及所有周边。2、入手NDSL/PSP。3、看全北京奥运会。

广西南宁 潘文凯■

1、练好绘画。2、找到好工作。3、过得更好。

安徽六安 张杰■

1、有一台自己的游戏主机（次世代的）。2、将未玩过的生化作品都玩通关。3、妈妈咪，我要变丧尸。

贵州贵阳 张梦洁■

1、收齐自己喜欢的所有游戏正版。2、英语和日语学习更上一层楼。3、多写点文章。

新疆库尔勒 万钧■

1、顺利地考上高中。2、把我的发明要制作出来。3、买上XB360。

浙江义乌 冼峰■

1、买一台三大主机中获胜的那一台。2、出一个恐怖游戏就打穿一个。3、能一本不少地收集《电软》全套。

不过是一场梦

□文/joni



《巴洛克》，就如同一面高倍的放大镜，将世界的创伤和人性的悲剧都聚焦于暴戾的阳光之下，用强烈的反思高温引爆一场足以毁灭世界——或者说净化世界的“大热波”。

在《巴洛克》的世界中，没有甜腻的爱情，也没有带着欺骗色彩的童话，死亡和赎罪成了生命中唯一的选择，甚至连“天使”也不再代表着美好和纯洁。《巴洛克》仅有的便是锋利而刺眼的真实，在我们神经最麻木的时候狠狠地刺入我们的身体。当那无可抑制的痛楚随着伤口的感染而一点一点扩散开来的时候，我们才发现自己早已经迷失在由迷茫、怀疑、猜忌等心理所构成的现实迷宫之中。

从全剧的第一章“弑神”开始，直到之后的“赎罪”“融合”等章节，《巴洛克》始终贯彻着一种自残式的反省与反思，它并没有因为其自身“游戏”表现形式的束缚而向现实妥协，反而毫不留情地扯下了丑陋世界那用来遮羞的伪善面具：荒芜而颓废的世界观，如同破旧工厂般的心理迷宫，带有“末世”及“警世”色彩的剧情，《巴洛克》完全脱离了一般游戏作品中惯见的时空逻辑与叙事结构，不仅用粗暴和残酷的方式去压榨游戏者仅有的一点“娱乐”快感，甚至还要用冰冷而血腥的剧情强迫游戏者一次又一次的坠入那个时空错乱、现实与梦境混淆颠倒的异端世界。解读《巴洛克》，也因此而成了一个为“思想解毒”的过程。

毋庸置疑，《巴洛克》是压抑而晦涩的，并且浸透着沉重的负罪感，以至于令我觉得，像自己这种庸庸碌碌的普通大众根本没有资格去碰触《巴洛克》背后的那份真实。但其实，现实生活又何尝不是一个巨大的牢笼？现代社会中的人们选择的生活方式中，又几时有过真正的自由？我们又何尝不是为了找回记忆的碎片而徘徊在“神经塔”中的精神囚徒？如果站在逆光的角度里去欣赏《巴洛克》，就会发现一些被道德义理光芒所掩盖的真相。

《巴洛克》中的“人”不再是一般意义上具化的人，



而是带有原罪色彩的“人格”的集合。与此相对应的，《巴洛克》中的“天使”也远非西洋神话中那个美好和圣洁的化身，而是一种依赖于“创造维持神”但却与神极端对立的“人”。这里的天使并没有高高在上地生活在花园般的圣堂里，而仅仅是带着扭曲的妄想而堕落于凡间的人。同时，《巴洛克》中的“巴洛克”一词也与那个始于16世纪末的欧洲宗教艺术形态毫无关系，本作中的“巴洛克”意指“歪曲的妄想”，也就是人心中负面的思想。“人”“天使”“巴洛克”等关键词全都贯穿在《巴洛克》的两条剧情主线之中：其中一条是失去记忆且无法言语的主人公在精神迷宫中找回自我的过程；另一条则是身体早已腐朽但却依然用精神幻象实行计划的“上级天使”妄图毁灭神并取而代之的阴谋。这两条剧情主线犹如两条毒蛇般交织纠缠在一起，最终幻化成一道十字形的心理伤疤。

《巴洛克》这部“发生在幻觉中的噩梦”很容易让人想起陀思妥耶夫斯基大师那部弥漫着伤痛与悲怆气息的《罪与罚》。《罪与罚》以震撼人心的艺术力量塑造了一个道德以及精神基础崩溃之后的思想深渊，人心中的阴暗与扭曲被无限化放大，极端残酷的现实世界也变成了人间地狱，那地狱里到处都游荡着被现实烈火所煎熬着的苦难灵魂。在《罪与罚》中，现实是凶残不仁的，近乎绝望的主人公选择躲进他那间棺材一般的陋室中。他做了一个噩梦，梦中一匹驽马被残忍地活活打死，这象征着一切被压迫、被践踏的“人”，它集中了所有被侮辱、被伤害的人们的苦难。而对于《巴洛克》中的“人”而言，他们的一生亦是一场无法醒来的噩梦。他们依靠着“巴洛克”这一歪曲的妄想而苟且偷生，但“巴洛克”不仅侵蚀了他们的精神与思想，而且还反噬了他们的肉体，使其成为一种异形的存在，并且同样只能游荡在“神经塔”中等待净化。《巴洛克》同样以一种敌视甚或说是仇视的眼光去审视现实社会，同时又用自我批判式的深思来反映人心中的思想挣扎，无路可走、无法逃避成为《巴洛克》凄恻哀愁却又发人深省的主旋律，这确实与《罪与罚》的意境有几分相似。

《巴洛克》中的少年主人公还与《寂静岭4》中亨利的形象惊人相似：少年在出生时是与哥哥共用一颗心脏的联体婴儿，他的存活是以舍弃另一半的生命为代价而换取的；而《寂静岭4》中作为小沃尔特精神归属中“父亲”般存在的亨利，也是为了一己私欲而舍弃了小沃尔特的生命。《寂静岭4》中的密室和《巴洛克》中的“神经塔”有着相同的缩影，少年主人公与亨利同样都被剥夺了呼救呐喊的权利。当他们醒着的时候，只能面对无法打破的精神牢笼，而当他们进入梦中的时候，却要面对更加血腥的现实。带着撕裂神经般痛苦的负罪感驱使他们反复回到噩梦中寻求解脱。但他们找回的记忆越多，伤痛就越是成倍地累加，直到罪责超出了身体和心理承受的极限而被打入现实与噩梦的夹缝之中。黑暗中，主人公们听到一个阴冷的声音说：来吧，我带你找到光明。于是，无论是《巴洛克》中的少年主人公还是《寂静岭4》中的亨利，都只得牵着那只并不温暖的手在艰难爬行。但当光明重新到来的一刹那，他们才发现：自己牵着的原来是恶魔的手。

意大利“意识流”电影的宗师级导演费里尼先生曾经说过：“人就像沉溺在记忆、梦幻、感情的迷宫之中。在这座迷宫中，人们会突然不知道自己是谁、过去是个怎样的人，未来又将走向何方。换言之，人生只是一段没有感情、悠长却又无法真正入眠的睡眠而已。我也曾寻找过生命的意义，但没有找到。也许，生命只不过是一场梦。”《巴洛克》中那个符号化的少年主人公最终通过一次次的死亡才找回了自己的记忆和声音，同时也探寻到了生命的真实意义。但是，这个结果却并不一定是他以及我们想要的结果，或者说，《巴洛克》原本就不愿意，并且也不能给出结果。世界上依然充满了“巴洛克”，净化世界本身就是一个妄想。也许迷宫尽头的出口只是一种假象，当少年主人公再度醒来的时候，他也许又忘记了一切。这种浓烈的挫伤感使我想起了Black label society乐队那首《Damage is done》：

“I paved this road，but there's nothing I haven't seen。All these scars which bear my name，when my eyes are wide，ain't nothing the same。I tried to run，but the damage is done......”

当那些我们曾经以为闪耀着光芒的东西如飞灰般湮灭的时候，当我们向那永远未知的心理迷宫伸出双手的时候，我们手中紧握着的究竟是什么？现实生活中的绝大多数事物都如同一针缓慢溶解于我们血液中的安慰剂，在虚假而迷幻的极乐之后留下的却是腐蚀肉体及精神的苦楚。当我们一次又一次地将那锈迹斑斑的针头刺入血管之中时，获得的却是越来越短暂的快感。于是，我们只能不停加大药品的剂量，直到某一天我们才突然发现身心早已布满了伤痕，曾经以为可以疗伤的“药物”才终于显露出毒品的狰狞本质。只是这一切都已经太迟了，因为，整个世界里已经充满了寻找“药物”的人们。

如果从“游戏”的角度来看，《巴洛克》这部带有强烈自我思辨色彩的作品无疑是不合格的。但是，在“游戏”之外，《巴洛克》却能够迫使人们在生命荒野中跋涉的时候回过头去反思、去审视，看看哪些真正宝贵的东西是被我们遗失和错过的。在如今这个被欲望腐蚀得近乎畸形的社会里，几乎所有的人都在为了追求而追求。欣赏过《巴洛克》的世界之后，我们是否应该在自己被时光掩埋之前自问一声——

我们真正想要的和真正需要的，究竟是什么？



我的实况人生

□文/沈阳实况根据地忍者

如果说足球是世界上的第一运动，恐怕没几个人会反对。我很难描绘足球是个什么东西，也许就是简单地把球踢进球门，也许是一群热血男儿在和平年代的冲锋陷阵，也许只是一群无聊的孩子在做着简单的游戏。

可是，有一种叫做魅力的东西，总是让人难以琢磨。在足球的世界里更是如此，看不懂战术的，可以感受激情；不会欣赏技术的，可以看看帅哥硬汉；既懂战术，也可以体会技术的球迷，则完全可以把足球看成一种艺术；就算什么都不懂，也会为球员进球之后的狂奔而呐喊，而且这样的人还并不少！

小时候听广播，里面说足球是和平年代的战争，当时觉得很难理解。可1998年，当我完完整整地看过了世界杯之后才知道，原来在我们的周围，有一种神奇的力量一直存在：它不是亲情友情爱情，却可让人落泪；它没有生离和死别，却可让人撕心裂肺地痛；它不会让你失去很多，可是你付出的却绝对不会少。

做中国的球迷看上去很痛苦，其实不过是在经历一些小的悲喜，当我看过2000年欧洲杯的决赛，意大利最后一刻被法国队入球并被金球淘汰，才发现，中国队经历的5-19根本无法和人家的大喜大悲相提并论，那样的失败才叫刻骨铭心，那种胜利的滋味才是惊心动魄。而中国的球迷呢？只有看着的份，始终无法体会那些世界顶尖球队带给自己球迷的快乐和悲伤。于是，不得不承认，有一部分原来的中国足球的忠实拥护者，开始了叛逃的生涯，有的人喜欢上了不争气的火箭，有的人开始觉得自己是米兰城的公民，有的人更是跟着电视里的法国队高唱马赛曲——没想到一个人的忠诚竟然可以如此不堪一击。当然，看球的时候说“忠诚”有点夸张，那不过是个人的喜好罢了。

幸好，人是智慧的，失去的东西总会找到合适的替代品。我不知道80前人们的童年是如何承载快乐的，只知道身边一群80后们几乎都成为了游戏和漫画的傀儡。我们喝着八王寺汽水看《圣斗士星矢》，我们闭上眼睛可以说出《超级玛莉》加车蘑菇的位置，我们在打篮球的时候把自己想象成流川枫，就是在和同学打架的时候，都以为自己会发冲击波。没有办法，少年们的想象能力和创造能力总是那么的出众。

一次偶然的机会……也许是必然？我接触了一款叫做《实况足球》的游戏。从小玩着红白卡带机长大的我，第一次看到用光盘读取游戏的家伙，而且手柄上居然有那么多按钮。先不说游戏内容如何，只是看这精致的设备就足够让我心动了。第一次玩，没什么经验，胡乱按键中，我竟然还打入对方一球，让我的对手哭笑不得。虽然那天只玩了一会，但我和这款游戏就像一见钟情的情人——只凭借回眸的一刹便可以斯守到老。之后发生的，自然就是放学和放假时泡在游戏店，尽情徜徉在虚拟的足球世界里，把现实中不可能发生的事情——在游戏里实现。在游戏里，我就是主教练和球员的结合体，我的权利不只是排兵布阵，还要作为一个虚拟的大脑，控制着11个队员的思维和比赛方法。当我用中国队捧起大力神杯时，我就是体坛英雄；当我在经营模式里购入心仪的球员，买到有潜力的小将，为球队获得最大的利润时，我就是优秀的足球经理；当我一次次把对方的门将戏耍于双足之间，并且用贪婪的余光目送皮球入网，我就是世界上最好的前锋选手……





不知道这是男孩的幼稚，还是男人的梦想，总之，那个时候的《实况足球》带给我的只有快乐。这样的快乐持续得很久，回味也很浓烈，随着水平的增长和进步，原来的对手大都没有了还击的能力。高三毕业的那个夏天，一直在为一张大学的录取通知书而奔波，幸运的是，大学并没有拒绝我这样的游戏爱好者，而大学的同学中，竟然遇到了一些和我志同道合的伙伴。

那时侯有一个同学，和我一样是走读生，每次放学，我们一起坐着公交车回家。也忘记了是我还是他，不经意间提起了这款游戏，当时只是各自说着自己的水平高超，却没有真正较量过。于是，我们二人于某日放学后相约在一家游戏店见面，交手之后才发现，我竟然如此强大。这位老兄一见双方水平的悬殊，就开始找理由，编借口，但是事实就是事实，血淋淋的比分摆在那，是不会骗人的。那次切磋之后，他又给我推荐了另一个地方，说那里有几个挺厉害的，而且老板也很喜欢足球，我也没太在意，因为开这种游戏店的人，基本上不是喜欢游戏，就是喜欢足球的年轻人，但是他提到那个游戏店的名字，让我感觉这应该会是个与众不同的地方。因为店名起的很简单，但是命中了要害，作为游戏店，名字中只提到众多游戏中的一款游戏，说明店主不怕失去其它游戏的客户群，可见其专业性。更让我心动的是，这样的名字足见店主的用意所在，垄断整个沈阳实况界的野心已经初见端倪。

神圣的日子到来的时候，人们都是紧张并且兴奋的，我也不例外。按照相约的时间和地点，我与同学会合。跟着他走了一段路之后，就来到了这个我盼了一周的地方，顺着同学的手指望去，看到一个醒目的牌子，牌子上面写的正是那五个大字——实况根据地。我的目光在牌匾也不知停留了多久，也许是一瞬，也许有数秒。我不知道为什么停留，也许是因为终于可以见到高手了？也许是因为终于找到了“组织”？总之，是一种很奇怪的感觉。目光下移，发现店门是开着的，里面几个大学生模样的人在声嘶力竭争辩着什么。不过，我已经没时间多想了，立刻就冲了进去……

这一步迈入“实况根据地”，我至今也没有“再走出来”。

后来，进入那个房子里的所有人，都成了朋友，不知道是否能永恒，至少一起快乐过。

后来，我们效仿其他城市的实况团队，办起了沈阳实况界的第一个联赛。

后来，几乎每一个属于足球的周末，我们都一起度过，饿了吃在一起，困了挤在一个沙发上睡。

后来，我们根据地人在全省，乃至全国的大型比赛中，都取得过骄人的名次。

后来，曾经在一起“保卫沈阳实况”的男孩们，终于变成了男人，当前途和就业的压力摆在面前，做出怎样的选择大家都没有埋怨，有的只是真心实意的祝福。

后来，一些人选择了离开。我也一样，来到了南方的某个城市工作。两年背井离乡的生活，除了吃饭，睡觉，工作，就只剩下了思念。我思念家乡的一切，亲人，朋友，同学，还有在根据地的峥嵘岁月。每当想起那些快乐往事，都会情不自禁地笑。和不相干的同事，也会偶尔提起我们曾经的荣誉，有些事情，不知道他们听得烦了没有。

南方的经济较北方发达，游戏产业也做得比较正规，虽说在《实况足球》的领域，并没有一个官方承认的俱乐部，但是南方人的精明和执着却可以把一些事情做得有条不紊。他们的俱乐部很正规，人员储备充分，联赛级别鲜明，并且早已采用了现金转会制度，把《实况足球》这个小的圈子运作得像一个真正的足球市场。他们彼此之间切磋频繁，而且擅于钻研，所以高手辈出，任何一个俱乐部的前几名都有机会在大型比赛中拿到名次。各个俱乐部之间的联系紧密，之间的对抗更是提高水准的好办法，所以，南方《实况足球》圈子给我的总体感觉就是：不断在进步，不断在发展，不断在完善。

比较南北的“实况界”，可以清晰看到其中的差异：我们有热情，但是不持久，比如联赛经常迟到或者无故缺席；我们有办法，但是不完善，比如每个赛季都会重新摘球员，使得联赛的连续性无法保持；我们有能力，但是进步缓慢，比如经常都会让外地的选手在沈阳比赛拿到名次。

现在的根据地已经日趋完善，联赛的热度也在不断提升，如果有更多的人愿意加入我们的大家庭，相信我们会共同进步，我们也将不胜荣幸。也许你还无法想象，你的身边就有这样的一群人在为了一个游戏而疯狂，但是你应该可以了解，一些人为了一个游戏付出将近十年的光阴，这里蕴涵的东西就不只是玩，不只是游戏了。

沈阳实况根据地已经成为了东北地区知名的《实况足球》游戏俱乐部的品牌，已经多次以俱乐部的形式参加东北地区的大型赛事，并且成绩喜人。在属于我们的世界里，没有任何烦恼和猜疑，只有作为球迷，作为游戏爱好者的一份简单的快乐和梦想。

大墙画廊

最佳美工奖



↑LIGHTNING　北京　胡弥尔

好漂亮啊！我真的很喜欢FF13的这个女主角，乍看之下似乎很凶，但实际上却又显得很柔美。



↑宝岛2　福建厦门　邓佳滑

尽管你修改了很多遍，但我确实没有看到太多的提高，大概你本来就画得不错吧。



克里托斯　江苏淮安　陈浩

很随性的画法，远看的时候觉得有点像油画，但仔细观察后，发现还是有很多地方比较粗糙。



DQ1　北京　瓦斯蛇

你的画工比鸟山明细腻多了，也抓住了原来人设的感觉，不过平淡的表情对于人物性格表现不够。



末日香草　广西昭平　韦健

这好像是某个网游的角色吧？一开始我还以为是某个“圣斗士”呢，果然穿盔甲的MM很有特色啊。



女战士　湖北武汉　赵俊超

她的表情怎么那么狰狞啊？看起来似乎是中弹那一刹那的感觉……放心，不是贬义，画得很好！



霞　广西北海　梁远生

比较欧美化的霞，看起来稍微有点别扭。我是比较喜欢东方人，这种大胆的改变一时还接受不了。



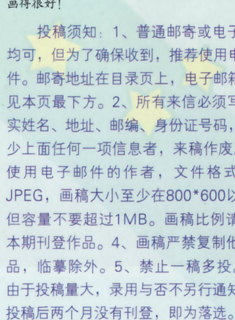
林克　广西北海　梁远生

迎着夕阳的林克，面临着新的挑战？还是表情的问题，太平淡了。或许是已经获得胜利了？



樱　河南焦作　ZCloud

樱大概不会在《街霸4》里出现了，这个人物在街霸系列中的人气也只是平平，就是性格比较好。



投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。画稿比例请参照本期刊登作品。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后两个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。

□责/小沛

投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

绘卷

VOL.20

狂野历险 Wild Arms

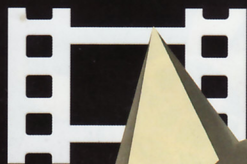
这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画，缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/荇菜

“狂野”这个词总是让人心生向往——向往那种自由、不羁、无拘无束的境界。在狂野的世界里，总是会有接踵而来的奇遇，有刻骨铭心的情感，还有你可以为之付出一生的梦与追求。

朝阳映照下的云彩显得灿烂无比，让整个天空充满了一种生机勃发的意味。枪、剑和魔法其实只是次要的元素，而主体当然是那三个穿着各异的年轻人，因为这的确是属于他们的世界，接下来就要展开的也是属于他们的冒险。

而你，又是否迫不及待地要加入他们了呢？








你所不知道的PLAYSTATION3

索尼PS3

千万不要浪费了哦！最为实用的20个设定和窍门

NO、NO、NO、NO。可不要小看了PS3！它可不光是一台游戏主机，还是一台具有超高性能的AV器材呢！虽然我们都知道索尼本来的目的就是将PS3打造成一台多功能的综合娱乐平台，而且也一直以此为主要宣传卖点，不过还是有不少读者不大清楚其究竟能做到何种地步吧。在这篇特辑中，将向读者们传授各式各样的窍门，以发挥PS3不为人所知的真正力量。 □责编/北斗

先从这里开始吧！

先了解一下PS3的基本常识

在这里先学习一下PS3的各机型的区别和能播放的光碟种类等基本知识。打算今后购买PS3的人一定要看哦！

窍门1 理解各机型的区别，购买一台适合自己的主机！

自从新型的40GB硬盘登场后，PS3的老机型降价不少。主要的区别请参考下方表格。无线LAN的有无请根据自家的网络环境选择。只有40GB机型不能和PS2游戏兼容。并且，任何机型都载有让DVD视频在高清电视上映像并调节、显示的功能（アップコンバート up compart）。如果哪位玩家拥有高清电视的话，那PS3绝对是首选AV器材！

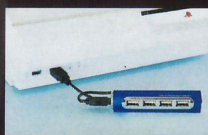
40GB的价格让人接受





←虽说不能玩儿PS2的游戏，但是其他功能却一个也不缺。方便的无线LAN功能是让人欣喜的卖点之一。

USB插槽略少



↑40GB机型的USB插槽有两个。

■各机型的区别

项目	20GB	40GB	60GB
价格（含税）	44980日圆	39980日圆	54980日圆
USB接口数	4	2	4
（外部记忆）卡插槽数	×	×	○
无线LAN功能	×	○	○
能玩PS游戏与否	○	○	○
能玩PS2游戏与否	○	×	○
PS/PS2游戏的向上修正?	○	△※	○
DVD视频的向上修正播放	○	○	○
播放スーパーオーディオ（超级音质？）CD	○	×	○

※ 20GB、60GB机型因为一个月就出货完毕，所以市场上流通的库存没有时，销售自动终止。

连带着这些周边器材也买了吧

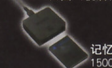
由于同捆销售的手柄没有震动功能，所以强烈建议再买个DUALSHOCK3作为备用手柄，毕竟玩游戏没有震动的话手感方面实在是会降低太多。另外，如果想使用PS2记忆卡中的记忆的话，需要买个记忆卡转接器。BD遥控器推荐给那些想专心鉴赏影像的用户！



DUALSHOCK3
5500日圆（税后）



BD遥控器
3500日圆（税后）

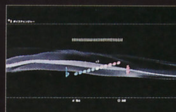


记忆卡转接器
1500日圆（税后）

※本报导中的GB是Giga（千兆）Byte（字节）的缩写。报导中全部数据截止到今年1月9日。※40GB机型因为不能兼容PS2游戏，所以表记为"△"。

窍门2 利用系统软件更新，经常保持PS3是最新版本！

对PS3而言，系统软件的版本升级是追加新功能和强化安全方面必不可少的环节。为了能够最大限度地利用充实的功能和服务，还是让系统软件总是保持在最新版本吧。其实系统方面的升级，我们不妨将PS3和PSP在这一点上看成是相同的，每一次升级都会追加不少新的功能，不过与PSP不同的就是，PS3到目前还没有被正式破解。总之，保持定期升级和更新是必要的。



←上网升级需要一定的时间。



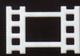
←每次升级都会追加新功能。

1 利用网络更新

PS3连接上网络后，登录时便会通知有新版本。从标题画面上显示的クロスメディアバー（以下称"XMB"）的设定中，选择"システムアップデート（系统更新）"。之后只要按照画面的提示，就可轻松完成系统更新了。界面简洁，操作方便，这个优点还是值得加以表扬的。

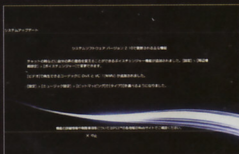


↑选择之后开始版本升级。之后按照画面的提示操作即可。

2 利用游戏软件更新

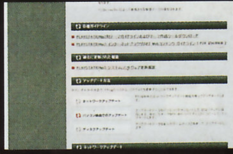
不把PS3连接上网络的话，版本升级会很麻烦。但是，游戏软件中启动时必要的软件版本如果比安装在PS3当中的版本要高时，则PS3会完成版本更新。此时不更新的话，这款游戏便不能进行。



→也可以利用游戏附带的升级程序直接进行升级。

3 从个人电脑上更新

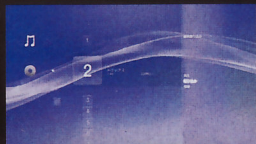
利用个人电脑连接到官方网站的主页上，选择“アップデート（更新）”“パソコン经由でのダウンロード（经由个人电脑下载）”。从这上面得到数据后，将数据拷贝到记忆卡等记录媒介上。再把该媒介连接到PS3上，选择“メディアからのアップデート（从记录媒介上进行更新）”。



窍门3 掌握PS3能播放的光碟种类

PS3能播放哪些光碟呢？请看右边的表格。PS3发售之前，能够播放蓝光的话题是被谈论得最多的，而本次想大书特书的却是60GB、20GB机型能够播放スーパーオーディオCD（以下称SACD）这一点。它能让人欣赏到比普通CD更出色的音质。能对应SACD的AV器材虽然还很少，但还是要推荐给那些音乐发烧友。

能干这个！



↑能从CD上将各种形式的音乐保存到PS3上。真方便。

不能这样！



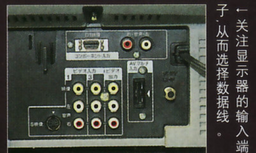
↑不能像个人电脑那样，把保存的数据拷贝到CD和DVD等媒介上。

能播放的光碟		
CD	PS	CD-ROM
	PS2	CD-ROM
	CD-DA	CD-ROM、CD-R、CD-RW
超级音质CD		Super Audio CD 2-Channel
		Super Audio CD Multi-Channel
		Hybrid disc of Super Audio CD and CD-DA
		(Ver.1.60~)DSD(Direct Streem Digital)
DVD	PS2	CD-ROM
	DVD视频	CD-ROM、DVD-R、DVD-RW、DVD+R、DVD+RW
	DVD-VR/DVD+VR	DVD-R、DVD-RW、DVD+R、DVD+RW
	AVCHD	DVD-R、DVD-RW、DVD+R、DVD+RW
蓝光Disc	PS3	BD-ROM
	BDMV	BD-ROM
	BDAV	BD-R(ver.1.1标准)
		BD-RE(ver.2.0标准、（ver.2.00~）ver.2.1标准)

※PS2规格软件以及超级音质CD在40GB型号上不运行。

窍门4 选择最适合连接显示器的数据线！

AV数据线虽然和PS3同捆销售，但是用它的话，只能享受最低限度的画质了，白白糟蹋了PS3的超高画质影像。特别是在有高清电视机的环境下，请一定要准备好相对应的数据线。PS3上能使用的数据线如右表所示。让我们来享受真正的影像美吧。



←关注显示器的输入端子，从而选择数据线。

能连接的数据线一览

电视的输入端子	数据线的种类	备注
HDMI输入端子	HDMI数据线（单独销售）	当前最能表现高清晰画质的输出方式。影像、声音都集结在一根，很小巧。
D影像输入端子（D1~D5）	D端子数据线（单独销售）	分D1到D5五个等级，每个等级的解析度是不同的。数据线的样子均相同。
分量影像输入端子	分量AV数据线（单独销售）	将RGB三原色分别输入的端子。画质和D端子相同。
AV复合输入端子	复合AV数据线（单独销售）	索尼独有的输入制式。数据线本身和PS2的完全一样，拿来即可使用。
S影像输入端子	S端子数据线（单独销售）	广泛普及的输入端子之一。没有高清显示器的话就使用它好了。
视频输入端子	AV数据线（同捆销售）	最普及的输入端子，在近年的显示器上已经是标准配置了。画质是最低的。

实际比较后！

这是用HDMI、D5、S端子、视频四种不同制式连接显示器后，对显示出来的同一画面的摄影。还是HDMI、D5这两种输入方式能表现出高画质的影像。

HDMI输入端子	D5影像输入端子
PLAYSTATIO サインイ	PLAYSTATIO サインイ
S端子输入端子	**视频输入端子**
PLAYSTATIO サインイ	PLAYSTATIO サインイ

窍门5 适当设定显示，让影像变得更艳丽！

为了能够享受PS3专用游戏和蓝光碟的高画质影像，需要设定适合自己的环境。当你觉得影像差强人意时，请立即对显示的相关设定进行诊断。



↑设定时，还是先掌握显示器方面能够显示的解析度和连接方法为妙。

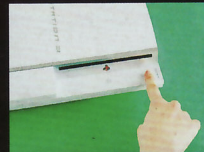
显示设定

XMB ▶ 设定 ▶ 显示设定

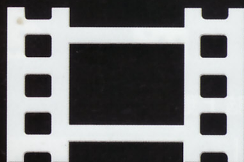
项目	说明
影像输出设定	设定连接方法和解析度。请确认好何种数据线正在和显示器连接着之后，再选择合适的吧。
颜色失真减低滤器	用Composite（合成的、混成的、复合的）（AV数据线）和S端子连接时会发生色噪，它能够降低色噪。除这两者之外的连接方法并无特别关系。
RGB全波段（HDMI）	利用HDMI连接显示器时的设定。如果是和普通的电视连接的话，只要设定为“リミテッド（limited瓶颈？）”，几乎所有情况下都不会产生问题。将PS3连接到PC用显示器等上面，在设定“リミテッド”时，如果画面上的黑色变亮（浅）了，那请试着调到“フル”。另外，当设定为“フル”时，黑色有透白现象的话，只需将之再调回到“リミテッド”即可。
Y Pb/Cb Pr/Cr Super White（HDMI）	当和索尼生产的电视等连接、和对应Super White的显示器连接、和利用HDMI连接时的设定。当调节为“入”时，显示器能从对应索尼生产的摄像机等器材采用的制式——“x.v.color”的动画、蓝光碟、DVD中输出更美丽的影像。当调节为“入”后，如果感觉到画面出现了紊乱和色彩不自然，或使用的是不对应上述功能的电视机时，调节为“切”即可。

什么画面都不显示了！这时的对应办法是

对显示设定乱调一气后，画面突然什么都不显示了！这时候不妨试试重新启动一下PS3的电源。此时，按下电源后不要松手，直到听见“噼”的声音响两回。之后画面应该会重新显示出来。



←试着按下电源约5秒钟再看一看。









尽情享受游戏、蓝光、DVD!

高画质尽收眼底的享受!!

你真的对PS3的所有功能都驾轻就熟了吗？如果还没有的话，那么首先从享受游戏、蓝光和DVD等开讲吧！

窍门6 让PS、PS2游戏的画面提升的办法

用对应高清的电视玩PS或PS2游戏（除了40GB型号）时，有时候会感觉画质很粗糙。能对其进行修正的功能便是Up Convert和Smoothing。Up Convert是一种能将解析度原本很低的PS和PS2游戏的画面向着高清级别的解析度水平提升的功能。Smoothing是能将画质的粗糙修正得平滑的功能。想要使用这两种功能，必须以HDMI、分量、D端子之中的任何一种方式将显示器与PS3连接起来。另外，需要将PS3方面的影像输出设定调到高清（1080i或720p）以上的解析度。

■游戏设定

XMB ▶设定 ▶游戏设定

PS/PS2 Up Convert



提高解析度

←“ノーマル（Normal”能配合画面大小改变解析度。“フル（Full 全屏）”能将影像全屏。


关


普通


全屏

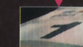
PS/PS2 Smoothing



让画质变得柔和

←即便调成“入”，也可能会感觉不到效果，甚至画面会发生紊乱。此时请设定为“切”。


入


切

※《グランツーリスモ4)》上的画面。验证方法是在HDMI连接的1080p输出下，用照片拍摄显示器。

想要亲身体验PS3的性能的话，来玩这些游戏吧!!

グランツ-リスモ5 プロロ-グ

索尼娱乐/2007年12月13日销售以及发信/蓝光版4980日圆（税后）、下载版4500日圆（税后）

著名的GT赛车系列的最新作登场了！本作可以在全高清（1080p）显示器上以每秒60帧的描画（60fps）同时显示最大16辆车。可谓拥有着绝对压倒的视觉效果。画面的逼真程度足以以假乱真，声音还完全对应杜比数码5.1ch。



↑虽然还只是《プロロ-グ（序章）》，但已经能对应网上对战了。想要体验PS3的实力最好买一款。

アンチャ-テッド エル・ドラ

索尼娱乐/2007年12月6日销售/5980日圆（税后）

玩家扮演一名寻宝猎人，在漂浮于太平洋上且蛮荒未被开化的孤岛上展开大冒险，是一款动作冒险游戏。受到举世好评的本作中，对应Linear PCM7.1ch的声音输出也是一大看点。虽然需要配备对应7.1ch输出的AV增音器，但它能使你感受到从未有过的临场感。



↑除了这款游戏以外，索尼娱乐销售的多数PS3游戏都对应Linear PCM7.1ch声音输出。

使命召唤4 モダン・ウォ-フェア（现代战争）

Activison/2007年12月27日销售/7140日圆（税后）

逼真的影像配上5.1ch声音输出，让玩家身临其境，好像真的置身于战场一般。这是一款FPS（第一人称射击）的杰作。顺便说一下，本作的影像输出虽然基本上使720p（D4），但如果将显示设定中除了“1080p”以外的选项全部去除的话，也能输出全高清影像来。



↑虽然利用全高清输出图像，画质并不能提升，但原本的画质就已经很棒了。

窍门7 重新设定蓝光碟、DVD，获得更美丽的影像！

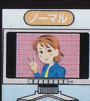
请在试听蓝光碟和DVD的电影时，设定好PS3主机的参数。如果不按照右面的BD/DVD解说进行设定或不按照上一页的显示说明进行设定的话，会出现记录在蓝光碟和DVD上的影像不能正常播放的情况。虽然可能会稍嫌麻烦，不过只有正确进行设定后，才能让自己钟爱的电影画面变得更加艳丽。

CHECK! Up Convert使DVD影像更美丽！

一般地，市面上卖的电影等DVD都储存着低解析度（SD画质）的影像。因此，在高清电视上播放DVD时，影像会随着电视的尺寸被扩大显示，画质会给人粗糙的印象。将其改善的功能就是DVD Up Convert。并且，播放受版权保护的市面上销售的DVD的影像时，只有在HDMI连接的情况下才能使用Up Convert功能。这个功能有助于画面的改善。



画面上显示的影像的比例和尺寸根据PS3和显示器的设定决定。



フル

※在高清电视上显示的一个例子。

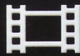
■游戏设定

XMB ▶设定 ▶BD/DVD设定

项目	说明
シネマ（电影院）变更	当播放采用隔行扫描制式储存的低解析度（SD画质）的影像时，将其影像变更为逐行扫描。通常情况下设定为“自动”即可。
DVD宽屏画面显示	在4:3的显示器上播放影像时的设定。调节到“**パンスキャン**（Pan Scan）”时，影像的上下左右被剪切后成为全屏显示。“**レタ-ボックス**（Letter Box）”之设定虽然能维持原影像的画面比例，但是画面的上下两边会出现黑带。如果使用的电视是16:9宽屏型，那么可以忽略这个选项。
DVDUp Convert	“2倍”的选项只能在影像输出设定被调节到“1080i”还有“1080p”的情况下才能选择。“**ノ-マル**（Normal）”是不更改影像的横竖比例，配合画面尺寸扩大显示影像。“**フル**（Full）”是忽略横竖比例，将影像延伸到全屏。通常情况下选择“**ノ-マル**”或“**フル**”即可。
BD/DVD影像输出格式（HDMI）	只有在用HDMI方式连接显示器的情况下才有效。基本上设定为“自动”即可。
1080p 24Hz输出（HDMI）	只有在以HDMI方式连接上对应“1080p 24Hz”影像方式的显示器时才有效的设定。在蓝光碟电影的标题中，储存着基于电影胶片一秒钟24帧的影像，这个设定能够忠实播放。基本上保持“自动“即可，有时也需要手动调节。

■降噪功能也有

观看影像时按下手柄上的△键，会显示出控制面板。其中的“映像音声设定”中的**フレ-ムノイズリダクション**和**ブロックノイズリダクション**，都是降低影像噪点的功能。

窍门8 将声音的设定调节得最合适

PS3对应的声音输出根据能够播放的声音格式分为三种类型。最好的音质是7.1ch环绕HDMI输出；最大对应5.1ch环绕的光缆输出；在普通电视上能够播放的声音输入端子和AV复合端子等输出方式。为了能够体验HDMI和光缆带来的多重音频的感受，需要配置相对应的音频器材（AV增音器等）。请首先确认好是何种端子输出的声音，并适当地进行设定。

SOUND设定

XMB ▶ 设定 ▶ 游戏设定

HDMI	能播放的声音格式有21种。需要确认手中的音响器材（如果是和电视直接相连的话，音响器材就是电视）对应的格式。并且，也要对“BD/DVD　定”中的“BD/DVD音声出力フォ－マット（声音输出格式）（HDMI）”进行设定。选择项目里有“ビットストリ－ム（Bit Stream）”和“Linear PCM”，根据器材种类进行设定即可。
光缆	能播放的声音格式有7种。和HDMI一样，需要确认手中的音响器材对应的格式。另外，也要对“BD/DVD定”中的“BD/DVD音声出力フォ－マット（声音输出格式）（光デジタル（光缆））”设定。如果是连接AV增音器，主要玩游戏或看电影播放杜比数码5.1ch时，选择“ビットストリ－ム（Bit Stream）”。
声音输入端子/SCART/AV MULTI	用此类端子输出声音时，无须进行细致的设定。



关于显示器和音响器材的基础知识

“什么是‘1080p’？什么是‘Linear PCM’？相信某些读者在看了上面的一些文章之后可能会发有这些疑问。针对此类读者，我们将详细介绍关于电视和音响器材的基础知识。并且，您完全不必背诵这些专业术语和知识。只要略知一二便行。今后打算购买PS3主机和对应高清的电视和音响器材的朋友们不妨细看，有了这些基础知识的储备，将来挑选购买时就不会困惑了。

关于音响器材的基础知识

音响大面上可以分成模拟和数码两种。当然，数码基本上是音质较好的。PS3能够播放的声音格式请参照右面的表。其中，要想体验5.1ch和7.1ch这样的复合音频，就需配置与各声音格式对应的音响器材。如果配置场所的空间有限或者周围环境比较嘈杂的话，可以考虑一下对应环绕的头戴式耳机。总之，需要根据具体的情况进行适合的配置才能达到更好的效果。

PS3对应的主要声音格式

HDMI（数码）

杜比数码5.1chDTS5.1chAACLinear PCM2ch（最大192kHz）Linear PCM5.1ch（最大192kHz）Linear PCM7.1ch（最大192kHz）

光缆（数码）

杜比数码5.1chDTS5.1chAACLinear PCM2ch（最大176.4kHz）

关于显示器的知识

最普及的显示器便是电视机。满足一定条件的话也能让PS3连接上PC专用显示器，这里只将解说范围限定在电视机以内。参照着下面列举的要点和表格，调查一下自己手中拥有的电视今后打算购买的电视的性能如何吧。

要点

- 根据电视机的尺寸和种类不同，能够显示的最大解析度不同
- 解析度高的话画面变得更加精细
- 解析度一般表示为“1080p”或“D1~D5”类数字（文字）的情况多一些
- “i”是隔行扫描的缩写，“p”是逐行扫描的缩写。逐行扫描时画面的闪烁少
- “High Vision”和“HD”意思相同
- 能显示1080i（D3）以上解析度的称为“高清（HD）电视”
- 将能显示1080p（D5）解析度的称为“全高清（HD）”
- 连接PS3和电视的方法有模拟和数码两种
- 模拟和数码两种连接方法中，后者显示的影像更漂亮
- D端子是模拟，HDMI是数码

称呼	解析度（括号是别称）	扫描方式	S端子连接	D端子连接	HDMI连接
标准电视（或称SD电视）	480i(525i)	隔行	○	○(D1)	×
	480p(525p)	逐行	×	○(D2)	○
高清电视（或称HD电视）	1080i(1125i)	隔行	×	○(D3)	○
	720p(750p)	逐行	×	○(D4)	○
	1080p(1125p)	逐行	×	○(D5)	○

※PS3不对应DTS-HD7.1ch输出。DTS-HD7.1ch输出能够被5.1ch播放。
※用HDMI输出声音时，PS和PS2的游戏只能输出Linear PCM2ch的声音。输出杜比数码和DTS的声音时，需要用光缆连接上PS3和音响器材。
※用HDMI缆线连接不对应HDCP（High-bandwidth Digital Content Protection）规格的器材的话，PS3不会输出影像和声音。请正在考虑购买显示器和音响器材的朋友们一定要注意这一点。

窍门9 用PSP运行PS3！

PS3的看点功能之一便是远程操作。以这个功能，便能用PSP远程操作PS3。在家里自不在话下，在屋外通过网络也能够操作。搭载了无线LAN功能的60GB机型和40GB机型只要进行简单设定便能体验。要注意的是，只有20GB才需要另外配备无线LAN路由器。

※利用远程操作时，推荐将PSP以及PS3的系统软件更新升级到最新版本。

在家里进行远程操作

当主机是60GB还有40GB机型时，从PSP上选择“リモートプレー（远程操作）”，连接方选择“PLAYSTATION3”即可。当主机是20GB机型时，为了能通过无线LAN路由器进行通信，需要重新对PS3和PSP的网络连接进行设定。

屋外的远程操作

PS3连接上网络的状况下，没有无线LAN也可以。但是，要注意的是PSP处在无法用无线LAN连接上网络的场所下是不能进行远程操作的。另外，不要忘了有效利用PS3的自动Sign In（自动登录）功能。

事先准备 请匹配PSP&PS3

进行远程操作时，首先需要按照下面的步骤将PSP和PS3进行匹配（连接）。

1. 用USB数据线将PSP和PS3连接起来。
2. 选择PS3设定中的リモートプレー（远程操作），登录好PSP主机。
3. 选择PS3的ネットワーク（网络）的リモートプレー（远程操作），将PS3调成待机状态。

彻底教程！利用远程操作能实现的事情

能实现的事情1 玩PS的游戏

在PS3上设置好PS的游戏软件，用远程操作玩该游戏。利用这个功能的话，后面要说的游戏档案室中没被发信的自己手中拥有的PS软件就能经常玩了。但是，也会有不能对应该功能的软件，提前做好运行确认吧。



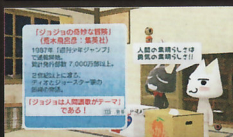
↑由于通信延迟的影响，可能玩动作游戏会很费劲。但是玩RPG绝对没问题。

能实现的事情2 玩PS3的游戏

一部分PS3专用软件对应远程操作。现在能用远程操作玩的游戏有《忌火起草》、《まいにちいっしょ（每天在一起）》和《PixelJunk モンスターズ（怪物们）》等。今后还会陆续增加对应该功能的游戏，要时刻留意哦。

まいにちいっしょ（随身玩伴）

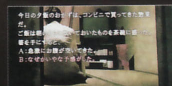
索尼娱乐日本/2006年11月11日开始网络发信/免费（下载专用）



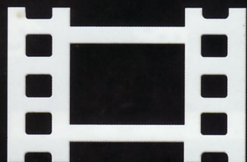
→就算在外出的地方也能检索每天的新闻，非常便利。

忌火起草

チュンソフト/2007年10月25日销售/7980日圆（税后）



↑随处都能体验到充分利用声音和影像构成的恐怖氛围。









充分活用PS3的通信功能！

享受网络带来的乐趣！

这里将对PS3强大的网络功能进行解说。头一次听说的人可能会发出“哎？竟然能干这个！？”的感叹吧。

能实现的事情3 购买游戏档案室玩

从PLAY STATION Store下载购买的游戏档案室，从PS3上拷贝到PSP上再玩是恰当的步骤。但是，假设在外出时，利用远程操作从PS3上下载下来游戏档案室，安装后，就能在PSP上玩了。


↑有一部分不对应远程操作。购买时请确认好。

能实现的事情4 观赏、聆听保存到PS3上的媒体

利用远程操作能观赏保存在PS3硬盘上的影像文件或聆听音乐文件。但是，要注意的是，受版权保护的所有媒体，都是不能够被播放的。


↑利用远程操作，PSP摇身一变成了大容量随身听了。


↓不受著作权保护的文件能在PSP上随意播放。

能实现的事情5 在外出地点开启、关闭PS3的电源

我们可以将PS3自身的计算调节成自动Sign In（自动登录）的状态，选择“设定”中的“リモートプレー（远程操作）设定”中的“リモート启动（远程启动）”。这样一来，即便我们在外面而没有在主机前面的话也能用PSP关闭PS3的电源了。切断PS3电源时，在远程操作中从PSP的HOME按键选择“PS3の电源を切る（关闭PS3的电源）”这样就行了。

窍门10 利用DLNA客户端功能可以看PC或硬盘存储器内的媒体！

DLNA是将PC或硬盘存储器等机器用网络连接起来，再用其他机器（这里指的是PS3）使用这些其中的数据。利用这项功能的话，就可以通过家里的LAN，用PS3播放储存在PC等机器中的影像和音乐文件了。对于那些经常利用PC观赏影像、音乐的人来说是再方便不过的功能了。


要和PS3实现数据往来，需要机器对应“DLNA服务器功能”。另外，能播放的只能是PS3对应的文件格式。受版权保护的媒体文件基本NG。

在PS3上使用Windows Media Player11播放PC数据的方法

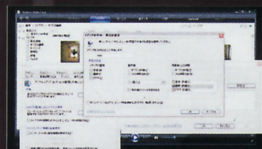
这里说明一下利用Windows XP等系统软件上面使用的媒体播放器——Windows Media Player11（以下称WMP11），来在PS3上播放PC数据的方法。为了能使用DLNA功能的前期准备工作虽然比较麻烦一些，但是将PC上储存的影像和音乐放在客厅中的大画面上欣赏，绝对是一种崭新的生活方式！所以这些准备工作还是值得去做的。

步骤1 WMP11的设定

从WMP11的菜单上选择“工具”→“选项”。打开其中的“Library（文库/图书馆）”，会有“共享的构成”按键，点击之。之后在“共享媒体”的选项上打上标记再选择“OK”即可。

步骤2 PS3的设定

WMP11设定完毕后，PS3的XMB里会显示出WMP11的光标。此时登录WMP11上的文件就能在PS3上播放了。如果该光标没显示出来的话，请试试“メディアサーバー检索（检索媒体服务器）”。


↑根据WMP11的设定不同，只会共享特定的媒体。试试各种可能性吧。

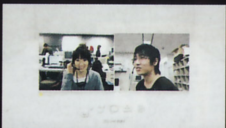
窍门11 PLAYSTATION Store活用办法

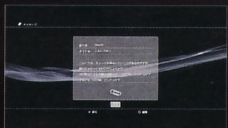
在PLAYSTATION Store中，有数不胜数的内容，能让PS3更加好玩，例如最新游戏的宣传影像和体验版、销售中的游戏的追加数据等。还有能下载昔日名作的游戏档案室。


→最新影像和体验版几乎都是免费。

窍门13 和好友交流！

通过网络能和意气相投的好友进行语音聊天或短信交流。聊天室能最大容纳6人。在聊天中，可利用声音改变功能将自己的音色改变成喜欢的声音，还能把储存在PS3中的照片展现给室友看，活跃聊天气氛。准备好对应PS3的USB摄像头的话，还能互相看着对方进行视频聊天。


↑利用视频聊天就能够和远在他方的好友立刻见面哦。

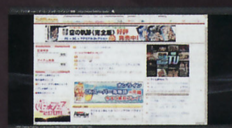

↑短信上可以附加照片。把自己满意的得意之作送给对方吧。

窍门12 使用网页浏览器！

搭载在PS3上的网页浏览器其实拥有卓越的高性能。它能最大打开6个窗口进行浏览，还能观看时下流行的动画网站。

网页浏览器

XMB>ネットワーク（网络）>インターネットブラウザ（网页浏览器）


↑可以轻松浏览网站。

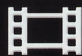
安全功能让有小孩子的家庭也能放心使用

请不要担心小孩子能看到那些少儿不宜的有害网站。一直到今年4月30日，用户均能免费利用PS3上面的安全工具。

窍门14 用Folding@home向医疗做贡献！

Folding@home是美国スタンフォード（斯坦福？）大学推进的分散计算项目（Computing Project）。利用世界各地的计算机对蛋白质的折叠构造进行研究，争取在相关疾病的治疗上有所补益是其目的。从PS3上能够参加这个项目。



窍门15 使用PS3在大型电视上看照片

先利用硬盘、记忆卡还有USB端子将PS3和其他机器连接起来，通过XMB的“フォト（照片）”选项，使得这些机器中的照片数据能在画面上大大地显示出来。即使直接用端子连接上数码相机也照样能观看。这时能看的图像格式如右表所示。不光是照片，在网络上收集的图像文件几乎都能显示。一家老小同聚电视机前，观看自家温馨的回忆照片，是多么其乐融融的一件事情啊。

能显示的文件种类

Jpeg(jpg)	适合照片等写生文件的保存，现在已经是多数数码相机的标准保存格式了。
gif	在网络上经常被使用的格式。除了适合用在插图以外，也对应动画。
png	和GIF一样，在网络上经常被使用。虽然和GIF相似，但拥有更多细致的功能。
tiff	个人电脑等机器上的众多图像编辑应用软件都对应的保存格式。能使用各种压缩办法。
bmp	未对图像进行压缩就保存是其特征，虽然容量超大但是画质不会降低。

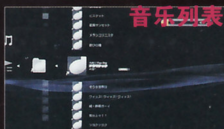
PS3的幻灯片演示功能很强的！

幻灯片演示指的是将多张照片在一定时间里按照顺序显示出来的功能。PS3的幻灯片播放功能的演出效果太强了！它能像电视的回想场景那样让照片演出淡出、渐弱、渐隐等效果，再加上能配上喜欢的音乐跟着画面一起播放，亲朋好友一起聚在一起观看的话肯定会非常感动！

窍门16 载入音乐

最近，将借来或者买来的CD拷入到电脑里，在电脑上欣赏音乐的人应该有很多吧。在PS3上也能如此。音乐的保存格式除了iPod等机器上熟悉的AAC以外，还有MP3和ATRA等众多格式可选择，音质也可以中设定。一般来讲，歌曲的容量和音质的平衡较好的是采取MP3格式且将比特率设定为192Kbps。并且，要注意的是，超级音质CD（SACD）和使用了版权保护技术的CD还有WMA等音乐数据是无法拷贝上去的。

制作自己喜欢的音乐列表



↑如图所示，可以制作自己喜欢的歌曲列表。然后一边听着自己喜欢的歌一边欣赏图片。

窍门17 欣赏影像

利用XMB的“ビデオ”选项，不仅能欣赏蓝光碟、DVD等影像媒体，还能看从网上下载下来的影像和自己制作的影像。正如右边的表格中所总结的那样，PS3能观看的影像格式还不少呢。并且，在PS3上，即便不是下载下来的影像，例如通过电脑等器材刻录到CD等媒介上的文件、装入记忆棒中的文件也只需通过USB端子等传输来数据后也照样能观看。

规格	用途等
记忆棒视频格式MPEG4 SP（AAC LC）H.264/MPEG4 AVC Main Profile(AAC LC)	使用记忆棒的摄像机等机器拍摄下来的影像
MP4文件格式-H.264/MPEG- AVC High Profile(AAC LC)	用手机等便携机器拍摄的影像的保存格式
MPEG-1(MPEG Audio Layer 2)	CS广播等使用的影像的保存格式
MPEG-2 PS(MPEG2 Audio Layer 2,AAC LC,AC3(Dolby Digital),LPCM)MPEG-2 TS(MPEG2 Audio Layer 2)	PS是DVD等上面使用的格式。TS是MinDV和蓝光上面使用的格式
AVI-Motion JPEG(Linear PCM) -Motion JPEG(μ-Law)	Windows标准对应的保存格式。主要在电脑上使用。
AVCHD(.m2ts/.mts)	为了能将高清影像保存到DVD-ROM等媒介上而使用的保存格式
DivX	电脑在网络上主要使用的影像之保存格式
WMV-VC-1(WMA Standard V2)	和AVI一样，是Windows标准对应的保存格式。在电脑等方面使用。

窍门18 按照自己喜好设定PS3的菜单！

PS3的菜单和光标等物件都作为统一的主题进行管理。将这个主题变更后，菜单画面的背景和光标也会随之变更。并且，新的主题可以从PLAYSTATION Store等网站上下载。那里准备了很多种主题哦。



↑即便不变更主题，也能单独变更背景的颜色或文字的字体等。

自己制作主题吧

官方网站上已经公布了一款软件，能够在电脑上制作主题。有时间的话不妨试一试自己的身手。

http://www.jp.playstation.com/ps3/dl/tool/ps3_customtheme_tool_eula.html

窍门19 使用蓝牙器材！

蓝牙指的是机器与机器连接的无线通信技术。除了电脑等机器，PS3的手柄上也使用着。对应蓝牙的机器的一部分也能和PS3连接上。其中，观看蓝光碟时不可或缺的BD遥控器实际上就有很多机会使用到蓝牙。从XMB的设定中，选择周边机器设定→Bluetooth机器登录，然后选择机器，遵循画面的指示即可。用同样的方法能连接上耳机或键盘。

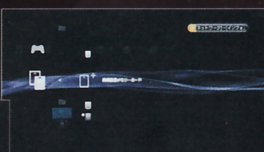
利用蓝牙和周边机器进行无线通信

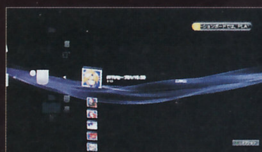


↑机器上如果带有左上方的蓝牙标志，就能连接。电脑和手机上面已广泛应用。

窍门20 活用过去的记录数据

想要使用过去的记录数据去玩PS或PS2上面的游戏时，请使用记忆卡转接器。使用它的话，过去的数据便能拷贝到硬盘上去。





↑玩PS游戏时，记忆会记录在硬盘里假想的记忆卡中。

←假想记忆卡和PS主机一样，分为插槽1和插槽2。

！ 保修范围之外也不管了……这么方便的周边器材不用太浪费了！

通过这么多介绍，我们会发现PS3的性能比个人电脑还强！其高性能还体现在对应周边器材方面上。特别是针对众多USB机器，只需插上USB端子即可使用。这些周边器材因为是保修范围外，所以就要自费修理了。不过，其带来的方便太具诱惑力了，保修不保修也不管这么多了……！

USB读卡器



大容量硬盘



！ 美丽的地球竟然用在这个地方？性能强的有点奢侈了！

从“日付と时刻设定（设定日期和时间）”中选择时区试试。这个地球在主机的初期设定中是不被显示的。



！ 键盘设定“キーバインド（Key Bind）”是什么？

变更该设定后，使用日语键盘时的按键操作系统会变化。如果是设定1的话，文字的切换位置由上下箭头来控制。如果是设定2的话，需要一边按住Shift键并用左右箭头来指定文字的切换位置。

豪游根 VOL.08

主持/北斗



大脑感应游戏控制器耳机将于今年发售

能直接以自己的思想控制游戏，一直是玩家的梦想，而现在玩家们这一梦想则即将成为现实。

据美联社报道，美国Emotiv Systems公司将在年中开始以299美元的价格销售一款EPOC神经耳机，该耳机可以帮助玩家通过大脑想法控制游戏。

据Emotiv Systems公司称，这款耳机的传感器可以通过读取大脑周围的电子信号，检测人的有意识思考、表达以及“无意识情绪”。去年中，Emotiv Systems曾在美国旧金山举办的游戏开发者大会(GDC)上展示了这款无线配件。

Emotiv Systems公司曾在去年推出过这款耳机的原型，称这款耳机可以检测人的情绪，比如生气，激动和紧张，以及面部表情和拖拉物体等感知行为。Emotiv Systems公司表示，这款耳机将与一款该公司自己开发的游戏一起出售，但它同时可以适用于其他现有PC游戏。用户同样也将能够通过访问一个在线入口，玩更多游戏，聊天或者上传自己的内容，如音乐或照片。



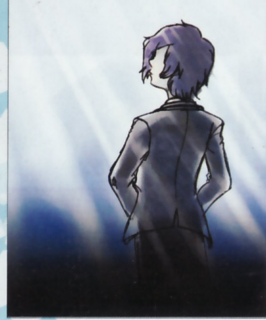
Emotiv Systems公司计划与IBM公司合作，开阔这项技术在视频游戏以外领域的使用。IBM公司数字融合义务部门副主席保罗·里德卡表示，Emotiv Systems公司的“人脑-计算机接口”技术不仅能够应用在游戏领域，其在人机交互领域也将得到重大应用。这款价格低廉并能让人类大脑控制游戏的耳机如果真能上市，也许游戏业和玩家的游戏观念都会随之发生巨大的改变。



作词者摇身一变成为名游戏制作人

最近NDS版《世界树迷宫2诸王的圣杯》在日本卖的不亦乐乎，这部作品以难度极高和决不妥协著称于世，和曾经令人心碎的SS主机的理念一样，是为专业玩家而设计的硬派游戏。可是谁能想到，NDS版《世界树迷宫》系列的制作人小森成雄先生，曾经一度委身为另一部游戏的片尾曲填词，什么游戏居然有这么大的魅力呢？这就是PS2版的《女神异闻录3》，片尾曲的名字是《キミの记忆》。

这首歌的歌词婉转、哀伤，再加上只有在游戏通关的情况下才能听到这首歌，更让人魂牵梦绕，几乎摄人心魄。通过歌词的内容我们隐隐约约能感到词作者小森要表达的某种东西。若干年后，这种精神在他的《世界树迷宫》系列中得到完全的展现。决不妥协的精神贯穿整部游戏的始终。



每个人都会经历人生的低谷，当站在十字路口的时候，我们选择的，往往是随波逐流；当被生活折磨得筋疲力尽的时候，很少有人还会对未来充满乐观。

小森还在为《キミの记忆》填词的时候，也许并不会想到以后居然能够参与《世界树迷宫》的制作。但是在《世界树迷宫》中，游戏中隐含的意义却又远远超出一般的游戏所能表达的程度。能坚持自己的理想，创作出属于自己的东西，真的很让人羡慕。《世界树迷宫》以及《世界树迷宫2》中，隐含了很多深刻的道理。小森先生通过游戏，为我们讲述了很多与人生息息相关的事情，只要与这部游戏接触一段时间，相信你一定会学到很多很多。



网上爆出“PS2P”超强功能畅想。

近日，网上出现了一张号称是“PS2P”（注意，不是PSP2）的设计图，并且还公布了这款主机的性能数据。当然了，这张图并不是索尼官方发布的，而是出自某网友之手，我们就权当是饭后娱乐吧。

从外观来看，“PS2P”的体积要比PSP大，而且因为在两侧设计了握柄，手感好的代价就是便携性大大减弱了。“PS2P”的功能包括：可以兼容PSP、PS2的游戏，当然也可以玩所谓未来PSP2的游戏；屏幕支持480P和720P的高清分辨率；主机自带16GB容量的储存体；机身下方配有两个模拟摇杆；具备新一代的震动和六轴功能；支持720P格式的高清视频输出功能；兼容MP4、Divx、MP3等音频和视频格式文件播放；支持杜比环绕音效输出；配有L1、L2、R1、R2这四个键；支持GPS定位、视频聊天和手机通话功能；可以无线上网；电池的续航时间为6到8小时；记忆棒最大扩张至32GB。如果这个PS2P现在就发售的话，相信应该会有不错的市场。不过真正的PSP2代要发售怎么也得2010年以后，那时候索尼会给我们带来更大的惊喜吧。





国产FC版最终幻想7

《最终幻想7》作为当年定下PS江山的传世之作，从游戏到电影再到游戏，至今推出过很多相关的衍生作品。而本传作品的重制版传闻也在业界流传了不只一个版本。就在饭丝们为这款神作的重制版翘首以盼的时候，却在最近惊现了一款“逆移植作”的FF7，但出品这款游戏的不是SE，而是我们伟大的国人。

不同于以前粗制滥造或冒名顶替的山寨游戏，这款FC版的《最终幻想7》从人物到背景音乐再到对白系统等，几乎完全还原了PS版原作的设定——当然，除了画面，改为了2D的画面和官方出品的FC版FF1，2，3更为接近，并且文字全部为简体中文，看到游戏一开始巴瑞特对克劳德说道“新来的，跟着我！”实在是有种十分莫名的感动。至于这款游戏的实际素质如何，我想都不重要了，重要的是，我们国人将这款3CDROM的PS游戏浓缩到了一盘相隔两代的FC卡带中，仅凭这一点，我们是不是要为游戏作者对FF7的爱伸出个大拇指呢？





《勇闯尸城》遭遇版权问题

作为CAPCOM进军次世代主机的第一部作品，《勇闯尸城》无论是游戏品质还是销量都非常不错。

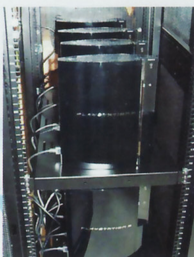
不过，如果有人喜欢看恐怖片的话，一定会发现游戏中的许多场景和一部恐怖片颇为相似，那就是《僵尸的黎明》，最近该片的版权所有者：新线影业和MKR集团，认为这部游戏太像罗梅洛的僵尸电影了，自游戏上市之日起，MKR就和卡普空就此问题纠缠不清，所以《勇闯尸城》的外包装上才会特别注明："该作并未得到乔治·罗梅洛《活死人黎明》（Dawn of the Dead）版权持有者的授权、许可，或开发支持。"

本来这些争执都在幕后进行，但一封由新线签发的信件让这场争吵公开化了，这封信准备寄往CAPCOM、微软，和Best Buy。新线在信中抱怨《勇闯尸城》与《活死人黎明》过于接近，这引起了CAPCOM的恐慌。CAPCOM担心对方会诉诸法律，于是抢先一步寻求法院的公告式裁决，即：在现有版权体系下，"人类主角在商场里大战僵尸是完全不受保护的创意"。关于这次版权问题的最终结果，还是值得我们保持关注的。


↑《勇闯尸城》中的许多场面和电影《活死人黎明》有相似之处。



尽显强大机能？16台PS3模拟黑洞实验！？



相信绝大多数玩家购买PS3是为了玩游戏，而不是搞奇怪的研究……但有一位名叫盖乌拉比·卡翰纳（Gaurav Khanna）的天文物理学家也购买了多达16台的PS3，他买下这些台PS3的目的当然不是为了玩游戏，而是为了组装一台超级计算机！卡翰纳目前已经将16台PS3游戏机连接在一起，据他表示，其处理能力相当于一个拥有"400个节点"的超级计算机。而他所建立的这个超级计算机的目的更是惊人！是为了他所任教的大学中，物理系的一项研究：模拟较大规模的黑洞效应。

该研究项目的内容是，估算两个黑洞在互相碰撞之后产生的引力波，以及引力波的"涟漪"对以光速运行的物体产生的影响等等。这些都是爱因斯坦在广义相对论上提出的预言，但是从未被直接观测到。为了进行研究，所有的PS3均使用千兆交换机互相连接，运行于Linux操作系统，通过IBM的Cell芯片进行复杂的高端运算。据卡翰纳表示，就整体而言，PS3的性能要高于普通计算机，一台PS3约相当于具有25个节点的IBM蓝色基因计算机。所以他相信，通过使用这16台的PS3，应该会成功完成这次试验。



著名COSER出演无双兰丸，扮相十分逼真

最近随着《无双OROCHI Portable》系列火热上市，国内某著名coser虫子也扮演了其中的森兰丸，因为扮相十分逼真，特此拿来与大家分享一下。"我的生命有二分之一是属于Cosplay"，这是虫子社长的名言。正如很多人觉得那样，Cosplay是非常个性、夸张的走秀，同时她们也很享受舞台上的五彩灯光、台下拍摄的镁光。面对一些人对coser的评价是"自恋"、"走秀"，她坦然道，其实玩cos的人在舞台上也许"自恋"，生活中却是低调再低调的平常人。把cos作为一种爱好去追求，但它毕竟不是一份职业。这张兰丸娇俏可爱，形像而神似，配上兰花、辅以淡紫色，效果惊艳，美仑美奂，极具专业水准，也显示出了很高的敬业精神。





5亿美元赌胜负？不如合伙当霸主！



日前，Activsion的CEO鲍比·科蒂克在一次投资者会议上谈到网络游戏产业的时候，认为"至少需要5至10亿美元的投资，才能制造出一个有机会取代《魔兽世界》成为网游霸主的作品——而且仅仅是有机会而已。"

鲍比的这番言论是否过于夸张，不是经济学家的我们无从考证。但《魔兽世界》发售三年多时间以来，所取得的"唯我独尊"的地位却是一清二楚的事实。无论从品质、人气还是市场等方面比较，都还没有哪部网游作品能与它一争高下。随着游戏网络化的大势所趋，每一家有志于在网络市场分得一杯羹的游戏公司都面临着"如何与《魔兽世界》竞争"的课题。有句俗话说"If you can' t beat them，join them"（斗不过他们就加入他们），而Activision的决策者们显然是这条方针的忠实执行者。2007年底Activision与Blizzard合并，宣告了世界第一大第三方游戏厂商的诞生，也让Activision获得了巨大的技术和市场资源。虽然两家公司合并之后暂时还没有宣布新游戏开发计划，不过相信《吉他英雄online》这样的作品出现在大家眼前只是时间问题而已！



美国医院逐渐推广，用Wii进行康复治疗

美国波士顿地方报纸《波士顿时报（Boston Now）》近日的一篇报道声称，现在美国各地使用Wii辅助进行康复治疗的医院越来越多。报道以当地的医疗康复机构斯波尔汀康复中心（The Spaulding Rehabilitation Center）为例，说明使用Wii可以在成本更低的状况下完成康复活动。

"比起其它康复器材来，Wii的应用性要高一个档次。任何人都可以在店里买到它，自己在家里进行康复治疗。这样的工具以前从来没有出现过。"在斯波尔汀康复中心及哈巴德医学院工作的罗斯·扎丰特对记者高度评价了Wii的医学价值。在康复中心中，外伤性大脑障碍及其它受伤患者的康复疗程是从Wii开始的。使用Wii带有动作捕捉性质的操作系统及游戏，可以获得与传统康复疗法相似的效能。"这种新治疗方法的潜力非常大。它是一种成本很低，而且随处可见的商品，但拥有非常大的实际效果。"据称，使用Wii进行的康复治疗不仅拥有实效，而且形式轻松有趣，在患者中拥有较高的口碑。近年来，各国的医疗机构就一直在对"游戏究竟能否用于医学治疗"展开讨论，虽然各方的意见不能统一，但从现在的情况来看，实际临床实验上还是有了一定进展的。





最终幻想XⅢ的召唤兽——卡邦库
红宝石召唤兽从光盘一样的东西里现身



电玩范特西

How I loved your peaceful eyes on me..
Did you ever know..That I had mine on you..
Dailing,so share with me.Your love if you have enough..
Your tears if you're holding back..
Or pain if that's what it is..How canI let you know..
I'm more than the dress and the voice..

召唤兽希瓦（shiva）

来自冰尘结晶之中，在风与光的波动中寂静消失，高贵幽雅、美艳性感的白沙女皇，原生代幻兽的代表，和バハムート一样，是除了最终幻想12以外全勤登场的召唤兽。作为幻兽中为数不多的较正统女性形象，有着得天独厚的人气优势，冰雪属性幻兽的代表，银装素裹、洁碧无暇、倍受青睐，用吹雪极冻之力冻结对手的终结技"钻石之尘"渲染出一幅冰封万里、遍地无尘的景象。必杀技是"天庭一击"。シヴァ这个召唤兽是最终幻想系列中半虚构的一个女神，词源来自于印度神话中的破坏神湿婆，也被尊为风暴之神。佛教文献称他为大自在天，住色界之顶，为三千界之主。前身是印度河文明时代的生殖之神"兽主"和吠陀风暴之神"鲁陀罗"，兼具生殖与毁灭、创造与破坏双重性格，有极大的能力，手持一只闪电形的三叉戟，额上的第三只眼能喷毁灭一切的神火，曾烧毁三座妖魔城市和引诱他的爱神，得三魔城毁灭者之称。诸神和阿修罗搅海时，他吞下能毁灭世界的毒药，颈部被烧成了青黑色，故又得青颈之称。而形象则来自示巴女王（Sheba），旧约圣经中记载，她是埃塞俄比亚的一位美艳的女王，在非洲的势力，最强的时期覆盖整个东非。据《旧约圣经》列王纪上第10章、《古兰经》和其他历史资料的记载，她因为仰慕当时以色列ソロモン王（所罗门王 Solomon）的才华与智慧，不惜屈尊降贵，前往以色列向所罗门提亲。而ソロモン王也因此与她犯了奸淫罪，而被上帝所遗弃，并展开了以色列王国衰落的序幕。



召唤士尤娜（Yuna）



尤娜是由史克威尔艾尼克斯（Square-enix）游戏公司所出品的电视游戏《最终幻想X》及《最终幻想X-2》中的女主角。在游戏中，尤娜承父志，与来自于异世界扎那刚多（Zanarkand）的明星水球手泰达（Tidus）一同踏上了打倒危害人民千年之久的辛（Sin）的漫漫不归路。作为召唤士她有很高的资质，在赛德岛上修行，心地善良，老是想着"为了他人自己能做些什么"由于父亲布拉斯卡是上一次击败辛的大召唤士，所以人门对尤娜非常期待，因为母亲是阿鲁贝多族人，所以尤娜的眼睛右眼是鲁贝多族特有的绿色，左边是蓝色。"辛"这个因人类之间无情的战火激怒了神明，而生成的产物。它的到来给整个斯毕拉带来了更加无情的灾难。每次打倒后都会复活，重复着无差别的破坏。尽管如此，无数的召唤士挺身而出，寻求可以将它一时打倒的终极技"究极召唤"。召唤士是同时管控着自然力量和魔法精华的幻兽主，他们被赋予能控制幻兽心灵和生命的能力，与创世神最初的契约允许他们支配世上的精灵、魔物，甚至三界的众神也要听命于他们。召唤士是最终幻想系列中早期诞生的职业之一，和召唤兽应运而生的魔法类职业，因特殊的作战方式和超人气的职业魅力一直倍受青睐。从3代诞生以来随着召唤兽在游戏中定位的变化，职业形象也渐渐模糊，直到10代中因为剧情将召唤士这个概念重新强化，加上万人迷尤娜是唯一能够使用的召唤士，使得这个职业逐渐迎来了第二春。外表清秀、性格耿直的尤娜继承着父亲"伟大召唤士布拉斯卡"的血统，并以再次打倒"辛"为目标努力着。而提达这个拥有俊俏外表、开朗性格的年青人。被"辛"吸入了1000年后的世界。在那里巧遇召唤士尤娜，并和其他人一同担负起保护她的重任。随着艰难的旅程，他们经历了无数磨难。然而这都不能阻挡他们。最终他们以新形式打倒了魔物"辛"，并使它再不能复活。斯毕拉恢复了千年未有的平和。看似简单的内容里包含着无数催人泪下的篇章。最终幻想10之所以可以成为游戏界家喻户晓的名作，人物之间的爱情、友情、亲情，以及主角们的正义感与责任感。这些无一不渗透在我们心中。



□文/七曜

召唤魔法的解析

最终幻想系列里能召唤出异界的幻兽作为战斗伙伴或辅助攻击的魔法，就是召唤魔法。这种魔法不像黑魔法那样极具侵略性，有强大的破坏力；也不像白魔法那样是必不可少的后援，为持续战斗提供保障。但召唤魔法以其独特的召唤单位个体魅力和日新月异的多元化战斗效能也赢得了在战术上的重要地位。最终幻想10的召唤魔法可以视为划时代的分界线，从3代出现召唤魔法以来直到最终幻想9召唤兽都只是作为辅助攻击的魔法，完成一次受召战斗后就会消失，只有在8代ATB战斗系统里添加的召唤消耗时间槽的"肉盾"作用有一定的战术价值。而从最终幻想10代开始，包括最终幻想11和最终幻想12，召唤兽真正成为了和召唤主并肩战斗的同伴，拥有自己的体力值、必杀技和终结技，可以着实称之为一个实体化的作战单位了。

召唤兽可谓是最终幻想系列中最耀眼的明星，通过古老的魔典，咏唱神秘的召唤术咒文，契约的纽带启封沉睡中的灵魂。幻兽的传说在水晶中被诠释，创世神的宠儿们在宿命中轮回，用自己的天性和叛逆在最终幻想系列中演绎着光华历程。来自异界的统治者们，临世肆意操纵现世的法则，用无与伦比的力量成为大召唤士最信任的伙伴。召唤兽不仅只是战斗的利器，也有着桀骜不驯的性格、千丝万缕的情感和不同凡响的成长经历，精彩绝伦的个性写实魅力是它们能在最终幻想系列中不断繁衍进化重要原因之一。

魔法阵，咏唱召唤卷轴或魔典上的咒文，魔法发动后形成纹章状魔法结界，是进行召唤魔法仪式的要素之一，会在幻兽被召唤出场和发动终结技时显现。通常魔法结界的图案为五芒星、六芒星以及三角形，简单的说就是一种发动召唤魔法的媒介。不一定要有实体图形，用其他魔法媒介，例如最终幻想10中ユウナ的七曜武器——"凤凰涅磐之杖"，这也是她显示身份的标记。召唤兽登场有着属于自己独有的幻兽魔法阵，其纹章形态基本表示了其属性和身份地位，可见设计人员对每只幻兽的设定都是相当考究。

极具魄力的战斗画面往往是玩家对幻兽的最初印象，但真正用心体才能感受到其中深邃的内涵。召唤兽是最终幻想系列发展的见证，从最终3代诞生到4的成长，5的定型，6的巅峰，7的革新，8的蜕变，9的回归，10的完美，再到12的末落。召唤兽一路走来缔造辉煌，是最终幻想系列发展的缩影，揭示制作人的革新理念，现在召唤兽在游戏中的地位开始走下坡路，可谓花开总有花落时，也许幻兽的传统系统设定遇到了瓶颈，不过从在最终幻想12中的表现来看，正在向瓶颈突破。虽然现时并不能令人满意，但革新就是希望，相信未来新的幻兽设定正在潮起潮落中孕育，召唤兽的第二春会在最终幻想13到来时最绚丽的绽放。

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.14

Metal Gear REX 可以说是 MG 系列中最后一个以核武器搭载和发射作为首要目的进行开发的兵器了。其之后的 RAY 系列，则分成了以常规战斗为主的量产型以及以信息战为目的的 Asrenal Gear。可以说，Metal Gear 的设计思路和作战理念也是在这之后有了重大的转变，可以说，REX 在系列机体中的地位就有如一道分水岭一般。

关于REX的一些秘闻

在MGS2中我们得知，1代敌人中唯一的生还者Revolver Ocelot，成功地逃脱并且获得了REX的设计图，之后将这份蓝图高价在黑市上卖出。正是由于这个原因，直接导致了后来出现了许多REX的衍生Metal Gear，于是才有了2代中美国政府研制Metal Gear RAY，用来将这些REX衍生机体加以消灭的剧情。



前几期中我们曾经谈到过，Metal Gear的设计理念其实最初来源于MGS3代中的Aleksandr Leonovitch Granin（亚历山大·莱诺维奇·格兰宁）。他将这个设计理论比喻成猿猴与人之间的“进化缺环（the missing link between apes and men）”。所谓的“进化缺环”，是指英国生物学家赫胥黎在研究了尼安德特人的头骨以后，认为人与猿之间的亲缘关系，似乎还应该有一环，这个进化缺环至今仍然没有获得实物化石证据。格兰宁将Metal Gear REX比喻成步兵与炮兵之间的“进化缺环”：步兵可以到达任何地方，但是其易受攻击且火力过于弱小；炮兵能提供强大得多的火力，但却容易受到地形的限制。简单来讲，如果想让一辆坦克达到完美的地步，需要给其装上更方便移动的“脚”。在MGS3的结尾，格兰宁的开发计划最终被Ocelot窃取。

在2007年公布的MGS4官方演示视频中曾经出现过REX的场面：机体明显受到重创、外部装甲被击扁、雷达被摧毁、而且它的那门电磁轨道炮也不见了。

电磁轨道炮解密

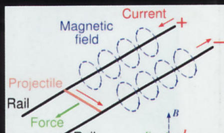
在MGS1代中，Metal Gear REX的电磁轨道炮提供了一种不同于以往Metal Gear的核弹发射方式，借助电磁轨道炮，不但能够更轻易的将核弹发射至更远，而且也没有了传统弹道导弹在发射上的一些缺点。

首先，电磁炮是利用电磁发射技术制成的一种先进的动能杀伤武器，与传统的大炮将火药燃气压力作用于弹丸不同，电磁炮是利用电磁系统中电磁场的作用力，其作用的时间要长得多，可大大提高弹丸的速度和射程。

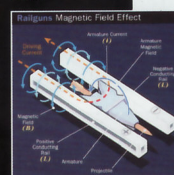
电磁炮听起来很神秘，其实它的结构和原理很简单。电磁炮是利用电磁力代替火药爆炸力来加速弹丸的电磁发射系统，它主要由电源、高速开关、加速装置和炮弹四部分组成。目前，国外所研制的电磁炮，根据结构和原理的不同，可分为以下几种类型：线圈炮、轨道炮、电热炮和重接炮。

电磁泡与常规火炮相比，有以下特点：电磁炮利用电磁力所作的功作为发射能量，不会产生强大的冲击波和弥漫的烟雾，因而具有良好的隐蔽性；电磁炮可根据目标的性质和距离，调节、选择适当的能量来调整弹丸的射程；没有圆形炮管，弹丸体积小、重量轻，使其在飞行时的空气阻力很小，因而电磁炮的发射稳定性好、初速度高、射程远、射击精度高；从发射能量的成本来看，常规火炮的发射药产生每兆焦耳能量需10美元，而电磁炮只需0.1美元，而且电磁炮还可以省去火炮的药筒和发射装置，重量轻、体积小、结构简单、运输以及后勤保障等方面更为安全可靠和方便。

目前电磁炮作为发展中的高技术兵器，其在军事方面的用途主要有以下几个方面：1、用于天基反导弹系统；2、用于防空系统；3、用于反装甲武器；4、用于改装常规火炮。



↑这个就是电磁轨道炮的基本原理示意图。



←目前电磁轨道炮已经逐渐从理论走向实际应用了。

Metal Gear REX



Metal Gear REX出现在MGS1代中，由Hal Emmerich（哈尔·艾美里奇）负责开发，这个人也就是我们所熟悉的Otacon。其最大特征就是它那支强大的电磁轨道炮（Railgun），使得其发射的核弹头能够在不被察觉的情况下发射到世界任何一个角落。另外，可能是吸取了其前辈Metal Gear D的经验教训，REX特别在腿部的装甲防护上进行了极大的强化。

Metal Gear REX全身配备有厚实的复合装甲、两只火神炮、反坦克导弹以及自由电子激光炮。当然，其最重要的武器就是那只电磁轨道炮了，这种发射方式与传统的弹道导弹发射方式不同，由于在发射过程中没有推进轨迹以及发射时的火光，所以不会因为发射弹头而暴露自己所在的位置。REX的驾驶舱是单人的，外面覆盖了很厚的装甲。但是REX同样有它的弱点：那就是其左肩的雷达极易遭受攻击，如果能够摧毁这个雷达将使REX的感知能力大幅降低，并且自动打开驾驶舱的装甲，在游戏的最后，Solid Snake也正是先用火箭筒击毁雷达后才能与Liquid展开“公平”的对决。那么，为什么看似完美的REX会留下这么一个明显的弱点呢？那是因为其开发者Otacon坚信所谓的“角色缺陷（character flaw）”原理，也就是说他认为在制作一件物品时必须留下一定的缺陷才能使其完成——这个“原理”似乎与西方的基督教教义有关，因为上帝造人时最后男人少了一根肋骨，上帝的“作品”尚且无法完美，人是不能超越上帝的，所以才有了“character flaw”这个逻辑。

在MGS1代的游戏中，武器军火公司ArmsTech通过向美国国防部高级研究计划署DARPA的主管Donald Anderson（唐纳德·安德）行贿，从而获得了为美军秘密开发Metal Gear REX的资金支持，研究成功后其将REX的原型机秘密送往影子摩西岛上的核基地上准备进行测试。随后该基地被Liquid率领的FOXHOUND部队占领，并以Metal Gear REX的核威慑能力作为谈判筹码要挟美国政府。之后本已退役的Solid Snake临危受命被紧急召回以处理此次事件，在渗透的过程中得到了Otacon以及灰狐等人的帮助，并且最终将叛乱的FOXHOUND部队成员以及Metal Gear REX摧毁。

最后的核武器发射平台
蜕变之前的集大成兵器

第四回 九尾现世倾人国 三皇显圣定乾坤

我流连舞·无双皆传

启封历史厚重的卷宗，古人用“闭月羞花”之貌，“沉鱼落雁”之容，“倾国倾城”之色把商殇的“千古艳后”妲己形容得美仑美奂。正史或野传在述说着她的奇文轶事，在此我们谈谈这位天下闻名的“红颜祸水”。 □文/七曜



←官方人设真书里的妲己造型。

本期是“我流连舞——无双皆传”的第四回开幕，如果对本栏目有什么好的建议，欢迎大家指教。上期本栏目就介绍了新作《无双OROCHI魔王再临》会登陆PS2主机，为迎接本作，本期会对新增的仙人“伏羲、女娲”作一番轶文介绍，他们在真·三国无双2中就已经登场，后被自创武将们所替代，在魔王再临中改头换面，重新登场可谓众望所归。本期还会解读殷商的“千古艳后”妲己与日本传说中的妖狐“九尾”的渊源，“七曜连舞舞千秋，无双皆传传万世！”无双的一切精彩尽在本专栏，不可不看哟！

倾国倾城的“千古艳后”——妲己

汉赋有云：“北方有佳人，绝世而独立。一顾倾人城，再顾倾人国。宁不知倾城与倾国，佳人难再得。”“倾国倾城”的原意是指“因女色而亡国”，比如周幽王为博美人褒姒一笑，烽火戏诸侯，从而“一笑倾城”。成语中，“倾”字意为“使国家、城邦倾覆”，说得直白点就是“亡国”的意思。后“倾国倾城”多用来“形容女子貌美”，与国色天香近义。中国历史上有很多可以用倾国倾城来形容的女子，如妲己利用自己的美色迷惑商纣王，使其不爱江山爱美人，骄奢淫逸，最后导致国家灭亡。世人更多的知晓妲己是因为《封神演义》，纵观《封神演义》中的妲己，可以说是“佳人薄幸”，历数百代千朝佳人如云，其实却没有一种不幸能大于妲己。妲己本是冀州侯苏护的掌上明珠，因其相貌出众应召入宫，当时的她心里十分不情愿，正好阴差阳错被奉命前来惩治纣王的九尾狐附身，从而摇身一变成为世人憎恨的苏后。九尾勾其性命，借其之窍入宫，极尽柔媚之伎俩纵欲杀人，唆使纣王造炮烙杀忠谏、治蚕盆荼毒宫人、造鹿台以聚财、设酒池肉林为荒淫无道之事，这一切都是九尾作祟。无双OROCHI中，妲己的武器就是以“倾国”、“崩国”来命名。

上古金毛九尾——妖狐玉藻前

无双OROCHI中，妲己就被设定成九尾妖狐。九尾狐最早出现在印度的传说中，化名为华阳夫人，曾导致印度大乱，后以妲己的身份出现在中国的商朝，最后出现在日本岛羽天皇时期，名为玉藻前。神话中，至今大约800年前，一名为“玉藻前”的美女，入了宫廷蛊惑日本的鸟羽天皇，获得鸟羽天皇的宠爱与信任。后来鸟羽天皇便得了怪病倒卧床榻，阴阳师安倍晴明查视，才晓得她是来自天竺的千年妖狐，御体康复的鸟羽天皇恼羞成怒，发出追杀令。九尾狐逃到那须野和追击大军战斗，因为九尾狐有九条尾巴，相传九条尾巴各有不同的能力。当其中一条尾摇动时，可召唤雷、火、风、地震、洪水、死灵和小妖狐等等，同时九尾也代表了九个灵魂，除非将其九条尾巴一起斩断，不然可再生，再生后又重新获得力量，最后安倍晴明用计将其收伏。它在我国古代的山海经中也有记载。九尾狐的原形其实是位于东方或南方的青丘这个地方原始部族的图腾物，说它“能食人”，表明它在威胁敌人、保护本部族安全。

生者必灭——“杀生石”

在无双OROCHI中，妲己的专属道具是“杀生石”，它是日本著名的旅游景点，在日本枥木县那须镇的山上。传说当时受了重伤的九尾妖狐变成了石头，因是怨灵化为的石头，所以后人称之为“杀生石”。由于九尾强烈的怨恨从此不论是昆虫还是飞鸟，一旦接触到“杀生石”便很快会死亡。后来一代名僧玄翁，为了抑制杀生石的毒性，利用他的法力将杀生石打成了两半，朝庭又派专人镇守封印在杀生石中的九尾。但传说归传说，后经考证，据科学家解释这种能杀死生物的石头，是一种毒石。多在火山口附近，由于被火山喷出的亚硫酸和硫化氢气体浸熏，从而有了毒性。

华彩秘宝：女娲皇冠

本次展示的秘宝是女娲娘娘在《真·三国无双2》中登场时所戴的皇冠。女娲的皇冠宛如从天而降的凤凰花，整个皇冠都是由黄金铸成，金光璀璨。当中镶嵌着补天的五彩神石，显得异常高贵。



天神再临——三皇的传说

本次于魔王再临中登场的伏羲和女娲可谓王者风范、雍容华贵，他们在神话中即是兄妹，也是夫妻。首先要说的是，在华夏神话中，伏羲女娲位列三皇，他们有许多了不起的业绩。比如伏羲画八卦、结网罟、造甲历；女娲炼石补天、抟黄土造人、始创嫁娶等等。当然，最重要的还是他们兄妹成婚繁衍了人类，成了中华民族的“人祖”。传说中，鳞身伏羲乃天地之父，蛇躯女娲为天地之母，创造薪火相传的人类。伏羲持“矩”，画八卦，通神明之德，解万物之情；女娲持“规”，炼石补天，断鳌足立四极，创天地；以矩画方，以规画圆；相同的规矩，才能描绘一样的方圆。在绵长世代中，用规矩决定宇宙之方圆，赋予人类权衡轻重之智慧。

伏羲亦称羲皇、太昊，史记中称伏牺。是中华民族人文始祖。所处时代约为旧石器时代中晚期，相传为中国医药鼻祖之一。相传其人首蛇身，与其妹女娲成婚，生儿育女，成为人类的始祖。又相传他是古代东夷部落的杰出首领。伏羲根据天地间阴阳变化之理，创制八卦，即以八种简单却寓义深刻的符号来概括天地之间万事万物。此外，他还模仿自然界中的蜘蛛结网而制成网罟，用于捕渔打猎。

女娲是中国上古神话中的创世女神，亦称娲皇、女皇、阴帝、神媒、风姓。传说她与伏羲是兄妹，她与伏羲结婚而产生人类，后来女娲禁止兄妹相婚，这反映了中国原始时代由血缘婚进步到族外婚的情况。又传说女娲用黄土仿照自己造成了人，创造了人类社会。还有传说女娲补天，自然界发生了一场特大灾害，天塌地陷，猛禽恶兽都出来残害百姓，女娲熔炼五色石来修补苍天，又杀死恶兽猛禽。另传说女娲制造了一种叫笙簧的乐器，于是人们又奉女娲是音乐女神。《风俗通义》记载她替人类建立了婚姻制度，使青年男女相互婚配，繁衍后代，因此被传为婚姻女神。

马王堆出土的汉代帛画中，可以清楚地看到伏羲和女娲交尾的图画，两人腰身以上通作人形；腰身以下则是蛇躯，两条尾巴紧紧地亲密地缠绕着。男的手里拿了曲尺，女的手里拿了圆规。女娲为阴，阴中含阳。伏羲为阳，阳中藏阴。女娲与伏羲合抱，意为阴阳合抱。规矩为创造，表示法度。正所谓“非规矩不能成方圆。”这也是“规矩”一词的来历。



BIOHAZARD STORY 解构恐惧 Vol.15

说到S.T.A.R.S特别行动小组，玩过《生化危机》系列的玩家肯定都不会陌生。不过对于游戏中另外一个军事组织，熟悉的人恐怕就不是很多了——这就是Umbrella公司组建的U.B.C.S，一支同样具有悲剧命运的部队。

□文/荇菜

带有邪恶气息的特别行动部队 最终殒灭的悲剧性结局

U.B.C.S全称为Umbrella Biohazard Countermeasure Service，是Umbrella公司所组建的一支专门负责应对生化危害事件的特殊部队。在《生化危机》系列的正统作品中，与U.B.C.S有直接关联的剧情主要集中在三代。除此之外，在PS2平台的《生化危机：爆发》系列和Wii平台的《生化危机：安布雷拉编年史》里，U.B.C.S也有登场。要指出的是，在《生化危机2》等作品中曾经出现过的Umbrella Special Force Unit（即“第四幸存者”汉克所属的特别行动部队）与U.B.C.S是两个不同的组织，不应混为一谈。

U.B.C.S的创建者——Umbrella公司的高级主管、前苏军上校塞尔吉·弗拉德米尔（在《生化危机：安布雷拉编年史》中登场），其后他也一直担任U.B.C.S的最高领导。这支部队的主要任务是在发生诸如病毒泄漏等生化危害事件时，负责救援和疏散。由于任务所具有的高危险性，U.B.C.S成员的死亡率相当高。因此，Umbrella公司以帮助逃脱政府的刑罚为交换条件，秘密地从世界各地的战犯、雇佣兵中挑选队员加入U.B.C.S，其中大部分都是不折不扣的亡命之徒。也正因为如此，U.B.C.S并不能算是Umbrella公司内部核心组织，而只是一支可以利用的雇佣兵团。整个U.B.C.S部队共有约120名队员，其中包括四个排，每个排有两至三个小分队。

《生化危机3》的剧情与U.B.C.S紧密相关。1998年9月26日，Umbrella公司派出特别行动小队从研究员威廉·贝金手中抢夺病毒样本，其间发生意外导致T病毒大量泄漏，因而爆发了浣熊市的大规模病毒感染事件，U.B.C.S随即在Umbrella公司的授意之下进入浣熊市。U.B.C.S所接受到的指令是协助浣熊市警察局，阻止T病毒的进一步扩散，并且帮助幸存者撤出危险地带。但实际上，Umbrella公司又同时向浣熊市区秘密投放了“追踪者”、“猎杀者”等生化兵器，其真实意图是利用U.B.C.S充当炮灰，收集他们与生化兵器以及其它变异生物的作战数据，用于进一步的病毒研究。在U.B.C.S中，只有极少数几个Umbrella公司特别安插的“观察员”知道此次行动计划的真相，大部分U.B.C.S队员对此毫不知情，因此在进入浣熊市之后面对强大程度远远超过自己想象的敌人时迅速被杀死。其后，美国政府为了阻止事态恶化而实施了“灭菌作战”，向浣熊市投放核弹，仍然滞留在浣熊市中的幸存者也全部死亡。唯一一个确知逃脱的U.B.C.S队员是与吉尔·瓦伦蒂诺一起离开浣熊市的卡洛斯·奥利维拉，另外有传闻说尼古拉·吉诺维耶夫和其他少数几名事先得知了“灭菌作战”消息的队员也得以逃生。

在《生化危机3》中出场的U.B.C.S队员共有五名，其中隶属于第三排（Dealt Platoon）的卡洛斯·奥利维拉、米哈伊尔·维克多、尼古拉·吉诺维耶夫等三人是较主要的角色，分别隶属于第一排和第二排的墨菲·希克尔与泰瑞尔·帕特里克则作为次要角色登场。



卡洛斯·奥利维拉是《生化危机3》的男主角，在游戏中有一段流程玩家需要操作他行动。卡洛斯隶属于U.B.C.S第三排A小队，负责掌管重型武器，以及后方支援、警备等工作，也可以熟练驾驶大型车辆、直升飞机等交通工具，可以说是军中的精锐。卡洛斯具有印第安血统，从少年时代开始就在南美某国参加反政府武装运动。在反政府武装被击溃之后，卡洛斯就以雇佣军作为自己的职业，其后加入U.B.C.S。和大多数中南美洲人一样，卡洛斯的性格热情外向，处事张扬。虽然年纪只有二十出头，但已经在战火中摸爬滚打了多年时间，战斗经验非常丰富，并且以这种冒险的生活作为自己的人生乐趣。在浣熊市的行动中，卡洛斯偶然遇到了吉尔·瓦伦蒂诺，并且和她一起逃过了多次险境，包括“追踪者”的追杀。得知Umbrella公司将U.B.C.S作为“试验品”的真实目的之后，卡洛斯的心中燃起了熊熊的怒火。与吉尔一起逃出浣熊市后卡洛斯便失踪了，没有人知道他将如何展开自己的复仇行动。在电影版《生化危机》的第二、第三集中，卡洛斯也作为主要人物登场，不过电影剧情与游戏相比经过了较大的改编，这里就不细说了。

米哈伊尔·维克多是U.B.C.S第三排的指挥官，俄国人。前苏联时代，米哈伊尔在军队中服役，曾经晋升到大尉军衔。苏联解体之后，他从军中退役，开始投身到世界各地反政府武装之中。米哈伊尔具有很强的统帅能力，曾经成功领导了多次军事行动，是一个非常有魄力的职业军人。但是在一次行动中，他与战友一起被政府军逮捕。作为让自己的战友免除死刑的交换条件，米哈伊尔加入了U.B.C.S部队，担任了第三排的指挥官。他很好地发挥了自己的领导才能，激发出了队员的团结精神，使得原本只是一群乌合之众的U.B.C.S成为了具有很强战斗力的队伍。在浣熊市的行动中，U.B.C.S遭到了毁灭性的打击，责任感极强的米哈伊尔也为队友们的死亡而感到深深自责。在一次遭到“追踪者”袭击时，米哈伊尔引爆了怀中的手雷，用自己的生命作为代价，将“追踪者”暂时击退。尼古拉·吉诺维耶夫也是俄国人，担任U.B.C.S第三排B小队的队长。前苏联时期，他曾经作为特种部队队员在世界各地执行暗杀、破坏等机密任务，过去的经历存在众多谜团。他拥有卓越的战斗技能，善于不择手段地完成上级下达的指令，甚至不惜牺牲同伴的性命来换取任务的成功。前面提到过，Umbrella在U.B.C.S中安插了一些“观察员”，尼古拉就是其中之一。观察员负责的任务是记录U.B.C.S队员与变异生物的作战数据，以及收集和销毁一切Umbrella从事病毒研究的证据。出于保密的考虑，Umbrella公司专门挑选那些最为危险的战犯、尤其是具有反社会倾向的人担任观察员，尼古拉毫无疑问是最适合的人选。他不但对U.B.C.S的普通成员极端冷库，甚至为了独吞高额的报酬，不惜杀死其他观察员，夺取他们所获得的资料数据。在游戏中，有一段情节就是尼古拉杀死了另一名观察员泰瑞尔·帕特里克，正巧被主角碰到。得知吉尔是S.T.A.R.S成员之后，尼古拉也意图杀死她换取奖金。当阴谋被揭穿之后，尼古拉又企图用装死的方式迷惑吉尔和卡洛斯，不过后来还是被识破了。其后尼古拉的生死成为一个谜团，有传言说他也在“灭菌作战”之前逃离了浣熊市。

有着天地王者之称的一对巨影，雌雄之火龙正在擎天咆哮 VOL.11

Monster Hunter MH杂记簿 LABORATORY

本期系列专栏为大家介绍的是在怪物猎人系列怪物中有着主角地位的火龙，想必玩家们对这两位有着“升级高级猎人的考官”之名的家伙都相当熟悉，好了不多说，就来看看这两位曾让我们吃尽苦头的老朋友吧。

怪物猎人的传奇世界(三)——天与地，飞龙之王





火龙，为世界各地最为常见的一种大型飞龙，生息活动范围广泛，数量个体众多，种类也根据不同的地域与年龄有着各种各样的分类。其共同特点是身型庞大，性情凶猛，位于食物链的顶端，可以说是飞龙种中进化得最为成功的一类种族。



陆之女王 利奥雷亚

身披深绿色鳞片的一种雌性火龙，在密林与沼泽地带目击案例非常多，因其主要在地面上活动且君临于生态系的顶点，所以在猎人中有着“陆之女王”的异名。其庞大的体形及发达的脚力，从其口中喷出的磷质火球，以及含有剧毒的尾刺，都给人以极其凶暴的印象。另外，在求偶交配的繁殖期期间，因为要保护自己的卵，雌火龙的戒备心会比平时更为强烈，性情也因此变得更加凶暴，此时即使是一流猎人，也会因为一瞬间的疏忽大意而命丧龙口，是非常危险的一种飞龙。

与自然界中的其他物种不同，雌性火龙与雄性火龙是有着各自的地盘的，两者平时互不来往各不侵犯，雌火龙的生息地域主要是东多尔玛以东地区的广阔密林之中，而雄性则多为边境山川丘陵之中。只有在繁殖期期间，雌火龙才会飞赴雄火龙的生息地域，寻找与之配对的雄性火龙求偶交配，在这之后，雌火龙有的会在与之交配的雄龙地盘产下龙卵，有的则会回到自己原来的住所单独产卵，这种生态上的不同根据学者们的研究，据说是为了调整种族个体数量及避免食物的争夺而做出的个体行为，但因为调查难度比较高，这种说法一直未得到准确证实。

在火龙的生态中，养育幼龙成长主要是雌龙的任务，即使是雌雄共育的场合，幼龙的看护任务也主要是由雌龙担任的。幼龙出生后，雌龙就会对周围的一切保持高度的戒心，因为在这时，刚出生的幼龙没有任何抵抗能力，所有食肉怪物都有可能伤害或将之吃掉，所以此时的雌龙会尽可能的守在幼龙身边，连吃喝等生理活动都保持在最低限度，一旦有任何生物靠近，雌龙都会性情大发的予以驱逐，甚至用利爪将来犯之敌撕成碎片。这期间的雄火龙也会知趣的尽量多的去寻找食物，并主动离巢穴远一点，等到雌龙的戒心逐渐消除后，雌龙才会把幼龙交给雄龙看护，自己出去寻找食物。大约过半年左右，幼龙就会长成，并逐渐学会飞翔，这时幼龙就会依次脱离父母，去开阔自己的新天地了。

由于长期在地面保护幼龙和猎取食物，雌火龙的飞行能力多少有些退化，相对的其脚力却变得异常发达，根据猎人们的报告，雌火龙很少会在空中袭击猎物，但其奔跑速度及力量之强大却非一般生物可比。雌火龙后背及翅膀等处生长着的毒棘，就是其在地面活动时用来保护体表的一种独特器官，而这种棘本来雄性火龙也有，但由于长期在空中活动这种棘会增加空气的阻力，因此逐渐退化了。另外，雌火龙下颚处突出的长刺型棘，是用来给幼龙喂食用的器官，雌火龙会将嚼碎的食物涂抹在这里供幼龙摄食。



天空之王 利奥雷乌斯

在世界各地尤其是边境地带都很常见的大型雄性火龙，是最具有代表性的飞龙之一。作为其最大特征，雄火龙引以为豪的双翼不仅具有能连续不断飞行数日的强韧程度，还可以进行在空中捕捉小鸟之类的精密飞行，其空战能力在生物链中无人能及，因此人们将这种身披赤鳞的火龙冠以“天空之王”的称号而敬畏着。不仅如此，在与地面的敌人战斗时，雄火龙也擅于施展其空战能力从空中袭击对手，并且其喷射出的火球及冲撞等攻击的威胁比起雌火龙有过之而无不及，可说是一种全能型的超强力怪物。

雌龙看护幼龙期间，雄龙又必须要负责巢穴的警护任务，为了能在更广范围内对巢穴周围进行监视，这期间雄火龙的飞行时间会非常长，几乎一整天都会在空中度过，雄火龙优秀的飞行能力因此而来，而能从高空迅速准确地发现地面猎物并施以攻击，其出众的视力也是众所公认的。与雌火龙的尾棘不同的是，雄火龙脚上的足爪具有分泌剧毒的器官，是其空中战斗及从空中对地面奇袭时非常得力的武器，这也是雄火龙作为空中王者的有力体现。雄火龙的领地意识很强，对于侵入其领地的生物即使是同类也会予以驱逐，其领地范围很广，甚至可达数百平方公里，所以在有雄火龙生息的地域里，经常有被其袭击的村镇街道的报告和记录，对此，雄火龙也被猎人工会定为一级危险度的怪物之一。

火龙随着年龄及基因的影响，体色会逐渐发生变化，雄性会转变为苍蓝色，雌性会变化为樱粉色，其体表鳞片也会变得更为坚硬，而火龙同类之间的地盘和交配权的争斗使得其中一些个体发生突变，雄性和雌性会分别变为银白色和金黄色，这样的火龙在世间极为稀少，整个大陆也不见得存在几对，它们才称得上是真正的天与地之王。

Check! 武器鉴赏系列

武器装备鉴赏系列——红叶与青叶之飞龙



飞龙刀[枫]：攻960，火340

飞龙刀[葵]：攻864，毒400



游戏封面中猎人拿的那把“骨刀[狼牙]”给人留下了很深的印象，强化发展而来的就是这两把成对的飞龙刀。分别用雌雄火龙素材打造的火与毒之刀不仅外形美观漂亮，实用性也属一流，前者攻击力属性兼备，是火属性武器中泛用性最好的，后者则能在与钢龙及铠龙等特定怪物战斗中起到非常好的辅助效果，手持这两把名刀与敌人战斗实在是一种至高的享受。

机战FAN专栏

机战OG系列的元老级作品——《超机大战SRX》机体资料第3弹再登场！！本次主要为大家介绍的是SRX中的主要关键词之一的T-LINK系统以及R系列的第3台机体“R－3”的详细资料。另外，对于本专栏大家如果有什么好的建议，欢迎来信交流。 □文/零羽

ROBOT COLUMN



机体资料 机体名 R-3

出自	原创SRX系	合体形态	SRX
分类	念动力感知增幅装置搭载型PT	所属	地球防卫军极东支部SRX小队
机体编号	R-3	主开发者	古林＝兼三
全高	15.3m	主驾驶员	古林＝彩
重量	49.4t	标准武装	バルカン、ビームソード、
动力	热核反应炉		ストライクシールド、
武装追加形态	R-3パワード		念动收束式レーザーキャノン

机体简介：R-3的全称是REAL PERSONAL TROOPER TYPE-3，是作为SRX计划开发的指挥官远距离战用PT。此机体搭载了T-LINK系统，通过机师的特殊能力“念动力”来实现远距离攻击兵器的运用。R-3主要是以激光兵器为主，并搭载了收集情报用的特殊雷达系统。为此驾驶此机体的机师必须是拥有较高念动力能力的人。

R-3的主开发者古林兼三博士，也是R-3的专属机师古林彩的父亲。古林兼三博士将这架SRX计划中最重要的机体交给了自己的女儿，一定有着不为人知的秘密。

在游戏中，根据R-3机体的特性，在战斗中基本上是依靠其武器较长的射程与自机较高的机动力进行远距离战，在单机作战时一般都采用一击脱离的战法。也就是通过使用ストライクシールド、念动收束式レーザーキャノン等武器在敌方机体的有效射程外将其击破。如果不幸被敌方数架机体围困，R-3薄弱的装甲是禁不住几次攻击的。好在机师彩拥有精神指令“集中”，使用后配合机体的运动性，可以大大地提高R-3的回避能力。





机体资料 机体名 R-3パワード

出自	原创SRX系	所属	地球防卫军极东支部SRX小队
分类	念动力感知增幅装置搭载型PT	主开发者	古林＝兼三
机体编号	R-3P	主驾驶员	古林＝彩
全长	24.7m	武器装备	バルカン、ビームソード、ストライクシールド、念动收束式レーザーキャノン、テレキネシスミサイル
重量	186.2t		
动力	热核反应炉		
武装追加解除形态	R-3		
合体形态	SRX		

机体简介：与R-2相似，为了SRX合体的成功，R-3也追加了强化装甲。R-3パワード的下半身追加了合体后成为SRX脚部的大型装置。为此也使R-3的整体形态发生了较大的变化，就好像高达GP-03S组合成GP-03D一样，R-3パワード也变成了类似大型MA式的机体。

R-3パワード由于搭载了新型的T-LINK飞行系统，使其在空中作战的能力（稳定性）大幅提升。但此设定在游戏中却没有得到具体的体现。

在游戏中，通常R-3パワード都是在原作剧情，彩的R-3被击破后，经过重新改修得到的。比起R-3，强化型的R-3パワード不仅移动力大幅增加，装甲方面也得到了进一步的强化（虽然还是很不禁打……）。还有，武器方面追加了实体弹系的テレキネシスミサイル，补充了R-3只有激光兵器的缺陷。同时也再次增强了R-3在远距离战时的能力。



特殊关键词解说：T-LINK系统（念动力感知增幅装置）

在本期中为大家介绍了SRX系列中的第3部机体——R-3&R-3P。此机体与伊达隆盛的R-1一样都装备了念动力感知增幅用的特殊装置——T-LINK系统。对于这个SRX系列中的又一个比较关键性的词汇，相信还有很多人不是十分的了解……没关系，下面就为大家详细的讲解一下神秘的T-LINK系统。

首先，T-LINK系统的全称是“**テレキネシス・リンク・システム**”，可以直译成“念动力连接系统”。而“念动力感知增幅装置”这个概念，则可以看作是原作设定中对T-LINK系统的进一步解释。此系统是由SRX计划的主要负责人之一的古林兼三博士开发出来的“以人体的思念作用为基础的，感知・强化人体大脑内深层脑波（也就是在原作设定中常说的“念动力”）的特殊装置。上述的文字可以仅仅看做是T-LINK系统的“开发理念”，而此系统在实际（实战）中的作用便是：通过拥有强大念动力的人体为核心，使用T-LINK系统进行增幅强化后，产生出一种名为“念动立场”的特殊立场。

根据上文的解释，又引出了一个新的关键词——念动立场。念动力场的作用还是十分广泛的，虽然其本身并不具备直接对目标物体的破坏能力，但可以通过产生念动立场的机体使用加速撞击的方式达到对目标物体的攻击、破坏目的。以及利用这个无法看到的强力屏障来保障自身的安全。

当然了，用途广泛，能力强大的T-LINK系统也是有着致命缺陷的。上文已经提到，就最低限度来说，要想使用T-LINK系统，也要求机师一定要拥有“念动力”的人才行（注：这里所指的念动力者是超越正常人的拥有较强念动力的人，因为根据原作中的设定，念动力是每个人都拥有的，只不过普通人的念动力都非常的弱而已。）。而随着使用T-LINK系统的机师的念动力增幅程度以及使用时间的增加，对其自身精神、肉体上的负担也会相应增长，发展到最后的结果便是“完全沉默”（即：死翘翘……）。所以即便是限定了增幅等级，机师也不可能长时间的使用T-LINK系统。最好的例子就是，在SRX首次合体的时候，R-3的机师古林彩在启动T-LINK系统，展开“念动立场”后，短短的数十秒的时间内就因承受不住T-LINK系统带来的高负荷而致使SRX合体失败，还险些将3个人的小命也都一起陪进去……不过，随着强化增幅零件的投入，T-LINK系统的稳定性能在不断的改善。



←普通形态的R－3还是显得比较瘦弱的。

龙哥热线

认为"悬梁刺股"也是可以防止沉迷于游戏的龙哥

3·12当天，原本打算以植树造林、绿化祖国、保护地球的伟大幌子请假偷溜，结果被无情的揭穿……

元宵节版的"龙哥"

这是过元宵时拍的照片，觉得还满适合龙哥热线的，希望电软新年龙抬头，越办越好哈！本人也是个摄影爱好者，会不定期投稿的啦，尽情期待！（北京 聂磊）

嗯，虽然元宵节已经过去一段时间了，不过还是要感谢你。说到今年的元宵节，因为是北京市政府允许燃放烟花爆竹的最后一天，所以当天晚上各种礼花焰火啥等，满大街都在玩了命地放。就算是待在屋里，也能看到周围不断升空的华丽烟花，确实相当漂亮！然而也有一些"亡命之徒"，则喜欢当街玩那种爆炸后有惊天地泣鬼神之威外带眩晕耳鸣心跳急剧加速的猛料，当晚龙哥从单位撤退回家途中的遭遇，现在回想起来，仍然有种从战场死里逃生的感觉……



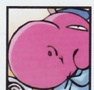
龙哥，我又来问你了。1、RPG、ACT、AVG、FPS都是些什么意思啊？2、请龙哥帮忙，去问一下192期的电软还有存货吗？3、《名侦探柯南》的游戏有PS2的吗？在此谢过了。

（重庆 朱康伟）

1、这些都是游戏类型的简写，例如RPG是"Role-playing game"角色扮演游戏的简写，ACT是"Action Game"动作游戏的简写，AVG是"Adventure Game"冒险游戏的简写，FPS是"First Personal Shooting Game"第一人称视角射击游戏的简写。其余像SLG是"Strategy Game"战略游戏的简写，RTS是"Real-Time Strategy Game"即时战略游戏的简写，FTG是"Fighting Game"格斗游戏的简写，STG是"SHOOTING GAME"射击类游戏的简写，SPT是"Sports Game"体育竞技类游戏的简写，TAB是"Table Game"桌面游戏的简写，ETC是"etc. Game"其他类游戏的简写等等。其实游戏发展到现在，很多游戏都已经不再是单纯的一个类型，而是往往同时包含了数种类型的要素，而且厂商也往往会给一些作品特殊的类型定义，例如《合金装备》系列在KONAMI的官方定义中其类型就属于"战术谍报动作游戏"。2、没有存货了，其实以后这种问题直接打电话咨询邮购部更加方便快捷。3、PS2上曾经在04年发售过一部柯南的游戏，名叫《名侦探柯南 大英帝国的遗产》。其实，柯南的游戏在掌机上出的似乎更多。

龙哥，我的PSP的USB坏了，不是线，也不是电脑的问题，记忆棒也OK。一开USB就开始以固定频率（大概半分钟）连线、掉线、再连线、再掉线……怎么修？让JS修，还是自己能修啊？

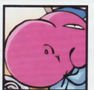
（河南洛阳 范本一）



首先确定是不是线的问题，如果确定不是线的问题的话，可以去找商家维修USB接口，北京中关村的价格是30-35元左右，你们那边应该也差不多吧。毕竟USB这种东西在电脑方面还是相当普遍的东西，不要以为它装在PSP上就会变得不同，修理起来应该不难。另外，不推荐你自己动手。

龙哥：小弟对您上次的回信感激不尽，所以为了回报龙哥，这次又有几个问题献上：1、在《鬼武者3》中，左马介刚到巴黎我就卡关了，所以我想问龙哥在拿到地图后该怎么办？2、GBA版的《FF4A》通关后，去挑战月之奥丁，有什么好的打法吗？我全员平均55级左右，但它攻击我两次全员就都挂了。3、龙哥认为在中国学游戏制作有前途吗？4、现在还能否买到DC的光头？5、龙哥觉得本次次世代主机大战会是什么结果？个人比较希望出现三分天下的布局，因为有竞争才有进步嘛！6、杂志可不可以把野村哲也写的那篇FF7的小说拿来连载呢？相信会有很多人支持的。就这么多。最后说龙哥在新的一年里心想事成，工作顺利。

（辽宁凌源 赵文磊）

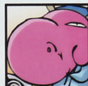


1、得到地图后去凯旋门左边可以得到伤药，经火门进入地下得到"天双刃"，进入凯旋门消灭敌人得到"展示门的键"，到最上层使用"展示门的键"后进入展览室。在房间西南角调查宝箱可以得到"力石"，东北角可以得到"伤药"，上楼与本作中的第一个BOSS战斗。2、与普通的奥丁相比，月之奥丁（ルナオーディン）最大的区别在于其速度相当快，而且攻击力极高，不过在"月之XX"系列BOSS中，它的HP却是最低的，只有95000，了解这一点，就可以制定出需要在最短时间内达成攻击输出最大的基本目标。建议给赛西尔换上"ライトブリンガー"，其攻击力甚至比ラグナロク更高，而且追加"ホーリー"魔法。注意当其准备发动斩铁剑时会提前将剑举起来，我方HP低的成员可以提前采取相应的措施，例如凯因使用跳跃、吉尔哈特使用隐身等。胜出后得到"おうぎのしよLO"，你的等级应该已经够了。3、以理想的状态而言，任何事情只要你认真钻研下去就一定会有前途，不过客观来讲，如果你真有这个打算，就不要抱有太急功近利的想法。说实话，现在要做这个选择，多少得有点为理想为爱好有所牺牲的觉悟，如果单纯从"前途"考虑的话，还是三思而后行比较好。4、不能。5、总的来看，三分天下的最终结果还是可能性最大的，这点在当初就已经有许多分析师提出过，而且战争持续到现在，虽然各方的战果有好有坏，但综合来看，无论是哪一方也都无法取得压倒性的胜利、或是被完全挤出局。6、呃？野村哲也已经是画师、后来改为游戏策划和监督并成为如今SE社内的重要人物。至于你说的FF7小说的问题，当年野村的确利用工作之余撰写了数万字的小说梗概，这也的确是FF7整个剧情架构的初始来源，坂口博信在认真阅读了之后对其笔下克劳德和萨菲罗斯的恩怨对决故事深感兴趣，决定和他一起把小说改编成游戏剧本。两人一起对原来的小说进行了修改，后来因索尼和任天堂关系恶化导致SFC-CD系统搁浅，野村他们的计划也暂告一段落。两年后当SQUARE参入索尼PS的方向明朗化，FF7的开发计划被正式提上了议事日程，坂口博信本人一直对原先的剧本抱有难以割舍的感情，于是指派北濑佳范和野岛一成两人进行了再创作，而原作者野村哲也担任游戏的人物设计。7代中将人设画师从天野改为野村，除了考虑到画风方面的原因之外，作为故事原案创作者之一，野村对游戏中各种人物的了解程度当然远远超过其他人。不过至于野村当年那篇小说的原文，最初应该只是一个草稿，而且也从未正式公开过，所以想要得到并连载，实在是有难度。

龙哥：偶是第一次给你写信，若不是遇到无法解决的问题，也不会劳你大驾，希望解决小弟的几个问题：1、《搏击玫瑰》中的STORY MOOE已打穿几遍了（普通难度下），STORY MOOE的人已全部出现，但是，EXHIBITION模式中的人还是和初始状态一样多，GALLERY模式也一样，只有一个人，如何将

这两个模式的人全部调出来？2、我的PS2是七万型，我问BOSS为什么放不了DVD碟，BOSS说是因为版本不同，有D5、D9的碟，要看版本，请问到底放什么版本的？连《电软》的碟都放不了，要不要改机？多少钱？

（安徽阜阳　马君祥）



1、在故事模式里将某角色通关后，可以在故事模式里使用该角色的反面身份。全部通关后即可以使用Lady X。但是不论把故事模式通关多少次，都与表演模式完全无关，如果想在表演模式里使用角色的反面身份，必须设置VOW后去比赛，并完成指定的任务。VOW分face和heel两种，分别是正派和反派的行为，例如“不攻击倒地的对手”这样的任务，可以增加face值；反之“成功地使用耻辱技”之类的任务会增加heel值。当face值降到0以下时会变成heel，该角色的反面身份随之出现。但是，一个角色的正面和反面只能存在一种，反面身份出现的话，正面身份就无法使用，所以在表演模式中只能使用一半的角色。画廊模式里可以看各位选手的简介，欣赏她们的3D模型等等，表演模式里有一项Tital match，当你的角色face或heel值达到100%时才可以在这个模式里使用。在挑战模式里取得冠军后会开启该角色的画廊模式，然后在腰带保

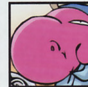


↑《搏击玫瑰》，这个游戏很黄很暴力。

卫战取胜后会在画廊里追加海滩的场地。2、嗯，确实有这个问题，那个BOSS说得没错，确实分区的，如果是一张都放不出来的话那就是芯片不支持。你还真用这个看电影？如果真那么想看的话就只能换芯片了，好在也不贵，几十块钱就能搞定。

龙哥你好，小弟快入手主机了，想请教你几个问题：1、PS2七万系有中文版吗？是否兼容PS的游戏？有网络对战功能吗？2、PSP2000能否玩PS和PS2的所有游戏？可以插着手柄在TV上玩吗？3、《天诛》系列哪一代有网络版？

（贵州大方　陈涛）



1、“中文版”？什么意思？如果你要问七万系列的PS2是否有港版和台湾省版的话，那么答案显然是肯定的，它们的型号分别是70006和70007，实际上，我国市面上能够买到的绝大多数七万系列PS2主机都是这两个版本的，而且它们的系统语言都是繁体中文。如果你问的是七万系列PS2有无大陆行货版的话，那么答案则是

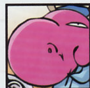


↑360上的《天诛Z》也即日版的《天诛：千乱》倒是支持四人LIVE合作模式。

否定的，大陆行货版的PS2只在五万系列中有，那就是50009，而且也早已停产了。兼容PS游戏，首先放入要玩的PS游戏然后按住复位键关机，再开机，待出现画面的时候立刻放开复位键就能读出来了。当然有，这个功能是PS2的基本功能，虽然无论是我国还是日本真正会用PS2联网对战的玩家，除了喜欢FF11和MH系列的朋友之外，真正会用到这个功能的其实并不多。2、能玩所有PS游戏，至于“能否玩PS2游戏”，别说是PSP 2000，就是PSP 5000，那也没戏！就更不要说“能否玩PS2的所有游戏”。当然，厂商可以将一些PS2上的作品经过适当简化后再根据PSP掌机的特性开发出PSP版的来，例如PSP上的《超级机器人大战MX》以及最近刚发售的《大蛇无双》。不过这和用PSP玩PS2游戏是两个不同的概念。PSP本身就是一款集软硬件运行以及操作于一体的掌机，干嘛还要单独再插一个手柄？不过PSP可以连接电视倒是真的，这也是2000系列PSP的新增功能。3、《天诛》的网络模式倒是早就有了，其实早在04年，XBOX上的《天诛：逃离黑暗》中就能对应XBOX LIVE了，玩家可以通过网络进行游戏中的双人合作任务，还可以应用XBOX的语音功能一边完成任务一边聊天。而去年360上的《天诛Z》也支持最多四人的合作模式，不过这些仍然都是以单机模式为主，网络合作模式的内容实际上并不算多，与你所期望中的“网络版天诛”更是完全不同。

龙哥好！其实早就想问你了，我前段时间玩PS2上的《源氏》的时候，怎么存不了档呢？其他游戏都能存，记忆卡也没满啊。每次都提示我说找不到资料，死了又得重新开始，郁闷啊！希望龙哥能解答，谢谢！

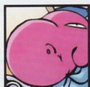
（广东广州　舒伟）



你玩的是不是中文版的《源氏》？就龙哥所知，之前曾经有过不少例有玩家在玩中文版的《源氏》的时候出现检测不到记忆卡的情况，而且其情形与你所描述过的也完全相同。从目前已知的情况来看，似乎唯一的解决办法就是换一块记忆卡试试，不过个人认为为了一款游戏专门再去买块记忆卡并不值，不知你身旁是否有PS2的朋友，你先借他们的记忆卡试试，如果能行那就先借他们的记忆卡用一两个星期把这个游戏打穿就OK了。至于为什么会出现这种情况的原因，可能是因为这个游戏对记忆卡比较“挑剔”？因为并不是所有玩中文版《源氏》的玩家都遇到这种问题，龙哥自己就也玩过中文版和日文版的《源氏》，但都正常，从已知的例子数量来看，这种情况的概率是比较小的，你就当是运气不好吧。

龙哥好，请教几个问题：1、我打算买一台NDSL，需要什么别的配置？2、我的PS2放碟后总是红屏，怎么回事？3、《战神2》我玩到满地是长枪的洞的地方，旁边是可以动的门，出了这个门该怎么办？

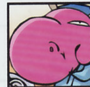
（甘肃兰州　王晓晨）



1、不用什么特别的配置，正常游戏的话，NDSL随机附带的配件（包括充电器、多余的触摸笔等）就已经足够了。如果是想玩烧录，那就再买一张烧录卡以及对应的存储卡即可。2、PS2红屏，一般是直读的问题，也有可能是光头的问题。如果你这台PS2比较新的话，那么是直读问题的可能性比较大；如果已经玩了一两年的话，那么由于光头老化或是变脏的可能比较大，此种情况下需要清理光头。而且出现这种情况的话，一般只需重启机子就能搞定。3、你说的地方我不大确定是哪一处，就我印象中的而言，前面有一处大厅里地板上都是会往上冒出尖刺，这里其实只要到右前方的门附近，等门打开之后把里面的石头拉出来，机关就会停止。不过这个非常简单，估计你遇到困难的是后面这个场景：如果我没记错的话，你这个房间是在（好像是叫凤凰的洞穴？）下面那一层的右上角，而这一层左下角有个需要跳跃过去的存档点，地面上有许多跳下去就直接死掉的熔岩。如果是这里的话，你需要做的就是先拉下开关让尖刺落下，之后迅速打破左边的墙壁露出里面的时间女神像，顺便把右边转轴上的尸体弄掉。在尖刺重新刺出来之前退回到安全地带，然后再次拉下开关降下尖刺，让时间停滞，之后的操作最为重要：将转轴转动一圈，这里不需要将其转到底，否则时间绝对不够，然后就能从右前方开启的门进入了。出去后把前面捡到的把手安装好，转动之后让火焰停下，然后用时间停止的技能跳过火焰前进。

不是不知、不是万能的龙哥：问个弱智却对我很有意义的问题：在《疾风传2》故事模式里怎么存档？

（广东韶关　李伟健）



你问的是PS2上的《火影忍者疾风传　终极加速2》吧。其实这个问题非常简单，在本作的故事模式中，你只能在特定的存档点才能进行存档，这种存档点的外形也非常好辨认：通常就是在地上的一个圆圈，会发出一定的光芒，站上去后调出主菜单就能进行存档了。以最初的木叶村为例，就在你刚进入村子的大门口处，右手边就有这样一个存档点。另：感谢你“规范化”的称呼（笑）。

当不完美的人类进入天堂般的社会

——《生化奇兵》故事背景回顾和道德揭露

海底城魅影

■文/PIX

谁是杰克·莱恩？

Who's Jack Ryan

回顾《生化奇兵》该从哪里开始呢？想来想去，还是觉得应该从游戏的开头说起。

故事发生在1960年，主人公叫做杰克·莱恩(Jack Ryan)。某天夜里，杰克乘坐一架客机出门，飞到大西洋上空的时候，天空中乌云密布，弥漫出一种不祥的气氛。此时的杰克身体陷在座椅里，他拿起一个礼盒，上面的便条写着：致杰克，爱你的父母。拜托，在北纬63度2，西经29度55，打开这个盒子。

“小子，你是一个与众不同的人，你生来就要做大事。”父母曾经这样说过，不知道为什么杰克此时想起了这句话，喃喃自语道：“你知道吗？他们说的对！”

随后杰克站起来，飞机内顿时一片漆黑，爆炸声和惊恐的尖叫声响起，飞机坠落到海中……

这就是《生化奇兵》刚开始的情节。我敢说，第一次玩这款游戏的时候，谁都不会明白这段情节说明了什么。我们都不知道杰克是谁，他坐飞机去哪里；也不知道飞机为什么会坠毁，盒子上的留言和杰克的喃喃自语都莫名其妙。这是一款主视角游戏，玩家扮演杰克，似乎有权利知道最基本的事情：无论因公出差，或是去某个小岛消灭恐怖分子，起码应该有个说法。可是游戏的制作者却无视大家的心情，直接让飞机在海上失事了。飞机落入海中，作为主角，杰克当然不会死。后面你会发现他永远也不会死，这点倒是不用我们担心。

《生化奇兵》开始的情节只有短短几十秒钟，却让人摸不着头脑。杰克的礼盒让人感到奇怪，其实礼盒也不算奇怪，而是便条上的文字比较奇怪；也许文字也不奇怪，而是杰克父母的话让人奇怪……总之，怀着这些疑问，游戏将玩家带入大西洋海底城市的战乱之中。

一个有趣的开始

An Attractive Beginning

总的来说，如今的游戏能够让我玩下去，通常第一关就比较精彩。因为这年头可玩的游戏实在太多，我的心态早就浮躁了（其实我可以说我没有时间）。所以一个游戏上来就平淡无奇，一般我都很难坚持下去。

记得小学语文老师讲过：作文的第一自然段要尽量写得精彩。意思是说，第一段写得好，给评分老师的第一印象就好，作文的分数就不会太低。现在想起这话，感觉很有道理，甚至我认为这个道理适用于所有娱乐和文学形式，比如小说、电影、音乐，开始部分都很重要，这是不用说的。以前我还听说过一个新闻，说是很多游戏公司把第一关放在最后才做，就是为了保证游戏的第一关足够精彩，直接把玩家吸引住。不知道这个说法的真实性水平，不过我觉得“第一段定律”放在电子游戏上是很合适的。

游戏的开始部分就很精彩，玩家通常会快速进入状态。当然，游戏中间的流程和结局也同样重要。为什么不让一款游戏从

头精彩到尾呢？事实证明，世界毕竟是正常的，游戏的质量参差不齐，多数游戏的水平只能居中，神作或者渣作相对都少。所以我觉得，游戏公司起码应该把游戏的开始部分做好，上来就能忽悠一下玩家。不管能让玩家坚持玩多久，也总比直接放弃好吧。

我是在告诫你不要被游戏忽悠吗？不是！我的意思是这是好事……毕竟一开始就有意思的游戏还是太少。大多数游戏采用操作教学作为第一关，比起吸引住玩家的注意力，他们似乎更担心玩家不会操作而放弃游戏。虽然这样做显得很体贴，但是多少有些低估我们了。《生化奇兵》对玩家就很放心，游戏开始的情节非常爽快，给你看看杰克的礼盒，听听他的自言自语，还没等你反应过来，画面就黑屏了……接着电视机的喇叭里传出一阵"咣当咣当"的噪音，屏幕上冒出几个字：BioShock。也许这时你还在想，杰克是谁呢？其实他什么人都不是。

欢迎来到极乐世界

Welcome To Rapture

书归正传。飞机掉进大海里，爆炸了。杰克被海水呛醒，发现自己泡在冰冷的海水里。四周一片火光，飞机残骸正在海面燃烧，还不时发出爆炸声。杰克浮出水面，看到被火光照亮的海上有一个高大的建筑物，就在失事飞机的不远处。这个建筑物很像一座巨大的墓碑，墓碑上的闪光使它更像一个灯塔。出于求生的本能，杰克向灯塔游去。

灯塔的门是半开着的。如果你是杰克这时怎么办？周围没有人生还的迹象，也没有其他出路，杰克只能进去了。刚走进灯塔，突然身后的大门"轰隆"一声自动关闭（不要怀疑1960年就有如此高科技的大门，更高科技的还在后面呢）。里面顿时漆黑一片。

几秒钟后，"灯塔"大厅里的灯光亮起，一座巨大的半身人雕像出现在眼前。雕像好像一个门卫，告诉世人一个准则，用横幅写着："没有神或王，只有人。"



↑莱恩告诉来者，这里"没有神或王，只有人"。

绕过雕像继续前进，杰克找到一个大鱼雷似的球体，然后很自然地走了进去，启动开关，伴随轰鸣声，大鱼雷启动了。原来大鱼雷是一个球形潜水器，启动后就钻入了海底。过了一会儿，潜水器停了下来。一个男人的录像投影出现在潜水器的玻璃窗外。他介绍这里的情况，说潜水器通往海底，直达一个名叫极乐城(Repture)的水下城市。投影中的这个男人就是这个城市的建造者，他的名字叫做安德鲁·莱恩(Andrew Ryan)。

就像安德鲁·莱恩说的，当球形潜水器钻进海中的时候，一个美丽的水下城市出现在窗外。这是一个巨大的城市，建在海底的高楼像珊瑚一样高低不等，高楼上面挂着各种闪亮的标牌，灯火通明，和地面上的城市没什么两样。潜水器穿过灯光点点的街道，穿过高低不等的楼房；巨大的金属"鲸鱼"好像科幻电影中的情景，悠闲地穿梭在城市之间……眼前的景象匪夷所思，让人不敢怀疑，难道这真的是人类建造的城？

我拒绝回答这些问题

Not Every Question Got An Answer

从这段情节不难看出，《生化奇兵》的讲故事方式很忽悠人。从飞机失事开始，到进入灯塔，来到海底极乐城，甚至直到游戏结束，玩家基本上是一直被情节牵着走的，这个过程显得非常自然。前进的过程中有很多"莫名其妙"的情况，其实这些悬念都有答案，只是需要玩家等待时机才能获得。巧妙的是，到游戏的最后你会发现，之前的疑问都得到了答案。仿佛在不知不觉中，收集到足够的碎片，拼成了完整的图形。原来杰克的命运原本就是这样，极乐城的命运也是早就注定。感觉就像一个解谜RPG游戏，出现各种谜题，需要玩家自己去探索散落在游戏中的答案，所以《生化奇兵》这款游戏本身就像一个大谜题。

《生化奇兵》和很多不愿意直接把故事讲给玩家的游戏一样，它用自己的方式展示给玩家：这个游戏的背景是多么迷人，人物关系是多么复杂，还有你所经历的不同事件有着很巧妙的联系。这个展示方式就是使用大量的细节，包括精致的场景细节、人物对话细节、天衣无缝的巧合等等。不过这些细节必须由玩家自己去探索，而不是通过在游戏中插播一段段过场动画，强迫你去记住这些情节。所以这个游戏中没有一个过场动画，也几乎没有面对面强迫你必须看的人物对话。这些对于一个主视角游戏来说，简直太他妈的真实了。

这款游戏的主创Ken Levine认为，强迫玩家接受一个游戏的故事是非常愚蠢的做法，所以他们不用过场情节去交待剧情。他说："没有交互功能的过场情节就是渣，所以我们使用了语音日记的方式，然后用各种细节将故事讲出来。"这种方法更能引人入胜，所以《生化奇兵》的开始情节没有直接告诉我们：杰克的盒子里是把手枪，那个坐标下方有一个海底城市，杰克要做的大事居然是杀死自己的父亲。

其实并不是所有的疑问都能得到答案，因为这个游戏涉及到大量的哲学和信仰方面的内容，甚至还有纳粹思想等高科技问题。这些内容基本就没有给出答案，只是提供给玩家思考的问题。举一个经常出现的例子，有一个4、5岁的小妹妹（长相非常猥琐）体内有大量稀有物质。然后有人告诉你，小妹妹已经是"食尸鬼"（被改造的怪物），杀死她你就能获得挽救自己生命的稀有物质，另一个人则告诉你，不要杀，小妹妹是可以拯救的。请问你如何选择，你杀不杀她？

哲学和道德方面，我认为每个人的道德观和信仰可能都有差异。就拿我的个人信仰来说，贴近基督，还算比较明朗。有些人信奉佛教，有些人信奉共产主义，还有人信拉登……这是比较清楚的，哲学和信仰应该有规律可循。有些人可能就说不清信仰的内容，当然这没什么不好的，难得糊涂高高兴兴过一辈子。道德方面怎么衡量呢？还是以我个人来看，我自己有一个道德标准和处事原则。如果越过了道德的心理底线，我就不去做这些事，如果做了，良心就会受到谴责。不过面对严重问题，或者其他人的诱导，这个底线或者说道德观就可能发生质变。哲学、道德和信仰这些东西都不是一成不变的。也许你现在认为Yes是对的，过不了多久可能就会由于某些原因改变看法，认为No才是正确的。也许在转念之间，我就从一个正人君子变成了无赖小人。当然，我的内心再也不会有什么不安，就像那个谁说的，人这辈子痛痛快快的，该怎么着就怎么着吧。

《生化奇兵》涉及到很多这类问题，比如前面说的杀小妹妹例子，还有很多角色的信仰改变，考验你的理解和接受能力。一个最典型的例子，极乐城的创造者安德鲁·莱恩的信仰，就慢慢发生着改变。他是极乐城的建造者，所以他的改变直接影响整个城市。下面我们就先认识一下安德鲁·莱恩。

安德鲁·莱恩的故事

Andrew Ryan's Story

Andrei Ryan是一个俄国人，1900年前后出生。当他还是孩子的时候，俄国革命爆发了，他的家庭被毁。所以幼小的莱恩(Ryan)就对共产主义怀恨在心，带着失去家人的悲痛，他逃亡到了美国。

来到美国，莱恩将自己的名字"Andrei"改为美国人的名字"Andrew"。最初莱恩在美国的生活相当不错，因为美国是一个提供人们施展手脚的地方，努力就会得到回报，这和莱恩的个人主义思想非常吻合。依靠天分和努力，莱恩成为了一个年轻的企业家、科学家、发明家。不过当1929年美国经济大萧条爆发后，莱恩就开始倒霉了。1933年罗斯福新政出现，一系列变革上台，新的政策将财富平均分配给穷人。政府的干涉使大量失业人口得到了工作，新政挽救了处于崩溃边缘的美国，甚至可以说挽救了整个资本主义社会，但是这有悖于莱恩的个人信念。莱恩感觉自己被政府欺骗，被人类剥削，但是又无能为力。紧随其后二战的爆发，莱恩就有点不正常了——他想建造一个避难所，用来保护自己的信仰。

莱恩理想中的避难所是一个终极资本主义和个人主义的天堂。其他人也可以进入，条件是通过莱恩的挑选。他规定进入避难所的人必须是人类中的精英，并且不受神和政府的限制，说白了就是不信神同时反政府。在这个避难所里，艺术家们不会被审查，科学家的行为也没有道德约束，尽情做爱做的事。即便莱恩是建造者，也不会干预其他人的工作和生活，避难所中的每个人都为自己工作，获得自己的劳动成果。这是一个理想的、不被平庸亵渎的、非常形态的乌托邦。对于这个理想中的极乐世界，莱恩想到一个名字："极乐城(Rapture)"。

极乐之城的建造过程

Building Of Rapture

乌托邦是人类思想意识中的社会，类似空想社会主义。说起乌托邦这个概念，一般认为它是一个尽善尽美的世界，是人类社会的完美终极解决方案。在那里，人人平等共同富裕，没有酒店和妓院，也没有犯罪和堕落。可见，极乐城就属于乌托邦的类型，只是其性质是终极资本主义和个人主义。也可以说极乐城是非典型的乌托邦，追求的是不同意义的完美。

极乐城和乌托邦一个相同的地方是建造地。在人们头脑中，乌托邦所处的地方一般是某个空间或者外太空，或者是海底和地壳深处。乌托邦是人类的社会理论，建造地点是虚构出来的。那么如果建造极乐城，应该把建造地点选在何处呢？莱恩认为除了海底，其他地方都不可能。

我们能够想象，建造海底城市其实也不是不可能，前提是需要大量资金和建造技术。莱恩已经具备了第一个条件。他曾经帮助美国和其他国家制造水下武器，从事过水下研究工作，他将挣到的数十亿美元用作建造资金。到了1942年，莱恩发明了一种巧妙的装置，能够利用电子脉冲压缩水分子，有些类似压缩空气的原理。莱恩最初想发明这个装置冷却各种机械，还能给缺乏水源的沙漠城市供水。结果装置被政府利用了，政府用它快速加压的方式制造潜艇等作战武器。于是莱恩愤怒了，他的个人主义意识觉醒了，同时唤醒了建造极乐城的急切想法。

直到1946年，准备工作才算完成，莱恩正式建造极乐城。他把极乐城的地点选在大西洋中部，格陵兰岛和冰岛之间，坐标为63* 2' 北纬，29* 55' 西经（发现没有，这个坐标和杰克礼盒上的一样）。

首先，莱恩在海上建造了一个钻井平台，然后把岩石、花岗岩、金属和其他重型资源运过来，放在上面。当另外两个钻井平台建造完成后，工程才正式开始实施。建筑方式是利用后造的两个钻井平台，在上面用大锁链悬挂着漂浮装置，慢慢地将材料降入水面之下。每一个水下建筑的地基都先在平台上造好，然后慢慢放下去。楼层的各层随后放入，类似堆积木一样，一层一层往上叠。建筑缝隙用花岗岩和水泥密封，并把窗户的位置留出来做好。一个建筑盖好后，使用莱恩发明的水压缩装置将室内的水抽干，将水变成气泡排到外面的水中。把建筑中的水抽干后，最后把排水口永久封死就大功告成了。



近距离的建筑使用玻璃管状的粗大隧道连接，人们可以直接从里面穿行；城市中远距离的交通则采用了名为“极乐城地铁(Rapture Metro)”的深海球形潜水器系统。邮件通信使用了一系列的管道造影实现。整个海底城市相当厚重，结合了未来和古老的建筑方式。整体看来，就像一副巨大的极简主义梦幻艺术照。

经过漫长的建造过程，极乐城逐渐出现在深海的幽暗之中。被巨大的海水保护，一座座坚固的大楼耸立在海底深处。这个特殊的城市完全独立供给，所有的电力、食物生产、水净化、防御系统都使用海底活火山释放的能量。利用地热能量，莱恩制造了一种高能生产装置“Hephaestus”，他甚至把自己的办公室区也设在了Hephaestus。

为了解决城市中的空气问题，莱恩从柏克莱雇佣了一个叫做朱莉·兰福德（Julie Langford）的植物学家，让她在海底建造一个树木农场。于是一个名叫“阿卡迪亚(Arcadia)”的农场变成了极乐城的肺，里面种植了大量的树木和植物，提供人类生存所需的氧气。

城市建造完成之后，海面上的钻井平台被撤除，仅剩下灯塔似的建筑树立在海面上。它是极乐城唯一的入口，巨大如墓碑一样的灯塔闪烁着光芒，注视着饱受摧残的人类世界。

1946年11月5日，极乐城向全世界的精英们打开了大门。到1950年前后，人口达到了鼎盛，人口数量达到了数千。不过，人口的增加和经济的繁荣带来了极乐城社会的第一次等级分层，不同社会阶层的生活质量逐渐不平等。

一切罪恶的开始

Origin Of All Crime

极乐城如愿建成了。按照乌托邦的定义，乌托邦只是一个概念，肯定不能实现，只能存在于人类的头脑中。那么极乐城就不是乌托邦。对于这一点，Ken Levine说：“所谓的伟大世界只是一个陷阱，里面的家伙，包括创造者安德鲁·莱恩，对哲学保持着强烈信仰。他们总是有着一些伟大的构想，但是哲学是理想中的，这些人是不完美的。所以当这些不完美的人生活在这个理想的世界中，会发生什么事呢？”

意思已经很清楚了，Ken Levine只是想借助极乐城这个完美的环境，考验不完美的人类。在道德和信仰的方面，同时在考验每一个《生化奇兵》的玩家。“你会发现，极乐城中没有邪恶的君主--贪婪、好色、愚昧、嫉妒诸如此类。我创造了三个人物，玩家一直能够见到的角色--莱恩(Ryan)、阿特拉斯(Atlas)和特伦鲍姆(Tenenbaum)，他们有三个完全不同的世界观；并且这三个人中没有绝对的坏人。玩家被扔进那个地方，处在他们中间。”Ken Levine说。

极乐城最终垮掉了，被这些不完美的人弄垮掉的。主要罪人是Ken Levine提到的三个角色。这三个人在极乐城中表现出不同的世界观，身处他们中间的玩家就需要根据自己的信仰和道德做出选择。所以根本就不用管杰克，这个游戏的主角是每一个玩家，而不是他。极乐城是被人类弄跨掉的，而根源是一种物质的发现--特殊海蛞蝓分泌的干细胞。关于干细胞和它的发现者特伦鲍姆的故事，我们需要从头说起。

布里奇特·特伦鲍姆的故事

About Bridgette Tenenbaum

布里奇特·特伦鲍姆(Bridgette Tenenbaum)从小就住进了德国犯人集中营。在监狱中，特伦鲍姆过人的科学天分显露了出来，16岁的她就能指出德国医生试验中的错误。德国人称她“Das Wunderkind”，意思就是“神童”，并将她雇用。

特伦鲍姆对人类的生命和不同命运很感兴趣，她好奇为什么有人聪明，有人愚蠢；但是无论聪明还是愚蠢，为什么人类最后的命运都是死亡。于是从监狱里，特伦鲍姆就利用犯人做遗传试验。由于打着科学探索的观念，她不认为在监狱中利用犯人身体进行试验是罪恶的，她觉得她和监狱中的研究人员志同道合，并不是外人所说的刽子手。

有一天，特伦鲍姆见到一个人正在玩接球游戏。她早就知道这个人的手指残废，这就有些奇怪了。特伦鲍姆问他原因，得知这个走私犯在极乐城渔业卸货的时候，有一次被一种海蛞蝓咬了。当他第二天早上醒来的时候，他发现自己的手指居然能动了。幸运的是，这个男人保留了那个海蛞蝓，于是特伦鲍姆就要来进行研究。

经过一番研究，特伦鲍姆在海蛞蝓体内发现了纯粹干细胞，这种干细胞非常特殊，它不仅能够修复受伤细胞，还能够再生。不过研究工作中断了，因为研究需要大量的经费，特伦鲍姆向一些赞助机构申请未果，最后找到了弗兰克·芳登(Frank Fontaine)，一个成功的生意人，同时也是极乐城的犯罪头子。

弗兰克·芳登的故事

Mysterious Frank Fontaine

弗兰克·芳登(Frank Fontaine)是一个热衷于慈善，并从事不同领域的企业家。表面上他是“芳登渔业(Fontaine Fisheries)”的老板，背地里却干着走私生意。芳登一直在努力拉拢和莱恩意见不合的人。他认为即便是在极乐城这个精英世界，也总有人要去干掏厕所的工作（还有其他下等工作）。他是一个很有野心、也很有远见的人。当极乐城出现社会阶层后，他从下层阶级做工作，慢慢获得了对极乐城的控制权。

他为穷人建立了“芳登之家”，然后招募渔民，将外界的各种物品偷运到极乐城，其中就包括圣经和十字架。原本极乐城是一个“没有”神的地方，就像灯塔内莱恩的雕像说的，这里只有人，没有神和王。但是很多人慢慢发现没有信仰，在极乐城生活的很空虚。所以芳登偷运的物品受到了黑市的欢迎。但是芳登这样做绝对是对莱恩的挑衅，二人的战斗一触即发。

当特伦鲍姆拿着海蛞蝓的特殊干细胞来找芳登的时候，他一眼就看出了这种元素的价值，于是投资赞助特伦鲍姆进行研究。作为条件，他需要得到研究成果。利用从外界偷运物品获得的金钱，芳登给了特伦鲍姆研究所需的一切仪器和经费，一个名为“芳登未来研究所(Fontaine Futuristics)”的机构成立了。

从此，特伦鲍姆投入到她的研究工作。她发现这种特殊干细胞能够强化人体，提高体力和智力，还能够治疗疾病和创伤。她将这种物质命名为“Adam”。然后她的研究伙伴苏冲博士（Dr.Suchong）利用Adam开发了一系列质体(plasmids)，代号“Lots”。这些质体的作用是给人特殊能力和潜在能力（可以理解为攻击魔法和体能强化），不过使用能力时需要消耗一种叫做Eve的血清。就在苏冲博士努力开发各种用途的质体的同时，特伦鲍姆把精力主要集中在Adam本身的基因属性研究中。

不难想象，当各种质体公开的时候，会多么受人欢迎。芳登未来研究所获得了丰厚的回报，而芳登通过各种风险投资推出了更多产品，涵盖氧气市场、个人变声仪器、民用武器升级器市场等等。芳登成为极乐城中举足轻重的人物。当他开始专注于基因和改造核苷酸序列研究的时候，莱恩还在房地产上浪费时间。莱恩的顽固还在于，最初他给了芳登开发的质体高度评价，认为这是自由市场的典范，但是他拒绝他最亲信的顾问的建议，不对这个市场进行规范。结果导致了不可收拾的严重后果。

小妹妹的故事

Little Sister, Oh Little Sister

芳登给极乐城中心灵空虚的人提供了圣经和十字架，然后又给这些精英人类提供了基因化妆品--Adam，于是极乐城的天才们可以通过植入Adam把自己变得更加完美。但是，当越来越多的人使用Adam，这种物质的副作用就慢慢出现了。

Adam的活动就像一种良性癌症，它毁坏人体内原始细胞，然后用不稳定的干

细胞代替。正是这种不稳定的干细胞使人产生超能力，但是长期使用会对生理和精神造成损伤。于是这变成了一个恶性循环：你是用的Adam越多，你就需要更多的Adam来修复之前的损伤。Adam简直就是毒品。和毒品不同的是，显然它对人类更具诱惑和损害。这是一个悲惨的医学事故，但是从生意的角度看，显然这是再好不过的事了。

Adam变得供不应求，芳登未来研究所开始研究增加产量的方法。终于，特伦鲍姆发现把海蛞蝓植入胃的内层，海蛞蝓就能够产生更多的Adam。最初的试验使用年轻的女孩作为宿主，试验成功了。喂食小女孩（也就是宿主）后，她能够反馈出相当于海蛞蝓内的20–30倍的Adam数量。不过另一个效果出现了，小女孩变成无敌状态。因为小女孩体内的干细胞能够修复任何伤害造成的死细胞。令特伦鲍姆不解的是，海蛞蝓只能寄生在小女孩胃内层。

特伦鲍姆把研究结果告诉了芳登，于是不久之后，一个名叫“小妹妹孤儿院(Little Sister's Orphanage)”的机构成立了。芳登张开双臂欢迎他的“Adam工厂”。

另外，使用Adam还有一个副作用——能够让人看见鬼魂。这是因为使用Adam后，记忆会通过基因样本进行传递，所以那些使用了Adam质体和基因强化剂类物质的人，变得神经兮兮，而且极度好斗。这些人被统称为“拼接者(splicer)”。聪明的芳登暗地里把这些疯子召集到一起，组成一支军队。

杰克的诞生

Born Of Jack

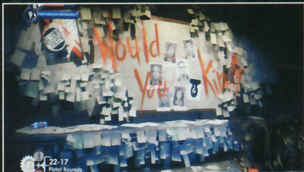
芳登的走私活动终于被莱恩发现了。莱恩认识到他低估了芳登，为了阻止芳登势力的蔓延，莱恩决定严惩所有偷运行为。首先，莱恩确信Neptune's Bounty地区的偷运走私活动是芳登在幕后控制，但没有证据，于是派出他的警察长萨利文(Sullivan)前去调查。

萨利文来到Neptune's Bounty地区，用残忍的手段对一些人严刑拷打逼供，可是没有找到和芳登有关的证据。这是因为相比莱恩，这里的工人们更害怕芳登。芳登的行为更加凶残，他减少了工人们的开支，并且威胁工人不得有意见。对于提供给萨利文任何消息的人均处以电刑。传说有人想告发芳登，到了第二天人们就在麻袋里发现了这个人的尸体。

对于莱恩的行动，芳登也没有闲着。还得说他是一个有远见的人，当莱恩打击芳登表面的偷运行为时，芳登已经着手制造对付莱恩的秘密武器了。

首先，特伦鲍姆接近了一个叫做玛莉–凯萨琳“杰斯敏”乔莱娜(Mary–Catherine "Jasmine" Jolene)的舞娘。她在Eve's Garden工作，同时她也是莱恩的情人。特伦鲍姆用金钱收买她，让她怀上了莱恩的孩子。然后，特伦鲍姆提取了她体内的受精卵，苏冲博士用生物催化技术让其快速成长。苏冲博士的改造计划如下：首先使用加速生长的质体，使这个孩子迅速成长。于是在他1岁的时候，他的身体肌肉已经19岁，并且体重达到58磅。接着苏冲博士给这个孩子植入虚构的记忆，以及精神控制信息对他进行操作，指令就是“would you kindly（拜托）”。也就是说听到“would you kindly”这句话，这个孩子就会违背自己的意愿去干任何事情。为了防止他被其他人用“would you kindly”控制，做对自己不利的事情，芳登同时研制了这种精神控制的解药，以便迫不得已的时候消除“would you kindly”的控制指令。最后芳登还给他植入了另一个指令——“Code Yellow”，作用是缓慢停止孩子的心跳，以便阻止他的背叛行为。

这是一个天衣无缝的手术。当所有改造完成后，人工男孩被偷偷运出极乐城。在外界男孩浑浑噩噩过着被人设计好的生活，等待着主人将他唤醒的那一天。这个孩子就是杰克。



↑芳登早已经计划好了，“拜托”杰克杀死墙上这些人。

芳登之死和阿特拉斯

Fontaine To Atlas

莱恩和芳登明争暗斗，矛盾日益激化，其中发生了很多故事。根据目前的传闻，《生化奇兵》的续作将把情节设定在这个时间段，讲述极乐城派系斗争的经过。个人认为这则消息的可信度比较高，同时作为《生化奇兵》的爱好者，也希望了解这段历史。那么《生化奇兵》的故事是什么呢？飞机在极乐城上空失事，杰克来到了极乐城，这是游戏的开始。杰克看到的极乐城已经是大规模斗争之后，几乎毁掉的城市；杰克之所以现在才进入极乐城，因为是主人将他唤醒，一切都是主人的安排。

关于上面提到的极乐城的建立和种种人物历史，玩家可以在游戏中收集语音日记找到线索。这些录音机的主人基本包含了前面提到的所有人，比如莱恩、芳登、特伦鲍姆、苏冲博士、萨利文警长、莱恩的情人乔莱娜等等。所以本文到此的情节都是根据语音日记总结出来的，是不是很有趣？游戏只用了一个局部就讲述了几乎整个故事，就像《生化奇兵》的主创Ken Levine所说的，通过语音日记，就能拼出一个完整的故事。语音日记的内容让我们了解到极乐城的悲剧。这个载体的好处是，即便主人死了，你也能够倾听他的心声，比如芳登。

1958年9月12日，莱恩和他的手下，其中包括莱恩的警察长萨利文还有总承包商头子比利·麦度纳(Bill McDonagh)，和芳登的“拼接者”军队发生了大规模战斗。战斗的结果是，莱恩胜了。芳登的拼接者军队几乎被消灭，芳登本人也在这次战斗中死去。

战争结束后，不顾麦度纳的强烈反对，莱恩将“芳登未来研究所”国有化，也就是纳入了莱恩工业（Ryan Industries）的旗下。莱恩再次背叛了自己的原则，他的哲学理念又一次发生了变化。这是他事业的转折点，而思想转变成为导致极乐城毁灭的开端。

为了表示抗议，麦度纳从莱恩的议会中退出。芳登死后，特伦鲍姆也消失了。芳登和特伦鲍姆的消失后，苏冲博士从当前的形势中得到了甜头。因为现在他是极乐城中唯一知道小妹妹研究信息的人，他答应为莱恩工作。

莱恩违背了当初建造极乐城时的意愿，他成了极乐城的领袖，成了这里的王。他雇佣了一个名叫桑德·科恩(Sander Cohen)的艺术家，在Fort Frolic地区，通过编写和表演一些宣传片为自己宣传，同时用来掩盖逐渐堕落的政策。这期间发生了一件事，一个住在Fort Frolic的演员安娜·卡拉佩尔(Anna Culpepper)，在公众场合指责科恩成为莱恩的走狗，揭露他用虚伪的艺术作为宣传，同时安娜写了不少抨击莱恩的歌曲。于是科恩将这件事向莱恩求助，莱恩下令萨利文暗杀了安娜·卡拉佩尔。

除了莱恩的独裁统治手段的出现，这段时间的极乐城还算稳定，乱用Adam的情况基本得到了控制。只是莱恩过于满足现状，这是他犯下的最大错误。他认为他已经控制了局面，所以没有继续清除芳登的残余组织。

差不多就在这时，一个名叫阿特拉斯(Atlas)的男人像革命英雄一样，出现在极乐城。这个人继承了芳登的遗愿，同时将反抗目标直指莱恩的独裁统治。阿特拉斯利用芳登留下的区域，在Apollo Square救济院秘密进行招兵重建军队，为最终反击做准备。

新年夜事件

New Year's Eve

Kashmir餐厅被称为新人之家，因为每个刚到极乐城的人都会住在这里。同时这里也是很受极乐城老居民欢迎的用餐和交际场合，尤其是这里每年的新年夜城主活动，简直就是极乐城的传奇。

1959年新年到来之际，极乐城中富人聚集到Kashmir欢度新年，很多人都戴着兔子假面。莱恩的女友黛安·麦克林托克(Diane McClintock)独自来到了这里，她不知道莱恩在哪里工作着。就在麦克林托克把抱怨录到语音日记的时候，外面枪声突然响起，尖叫声从舞会中爆发出来。

拼接者军队好像复活了，他们从Apollo Square救济院像海水一样流了出来，到处发动暴乱，席卷了富人区，并且将很多地方夷为平地。从新年夜开始，全面内战开始了。头脑清醒者，比如莱恩，为了安全把自己锁在密室里。那些头脑不明智的人，则找到了其他形式的娱乐方式。

极乐城被分为莱恩和阿特拉斯两个势力范围，市民被卷入了战争。极乐城的资本主义彻底出现，城市里到处安装了自动贩卖机，包括新式的EL弹药贩卖机、合成发明机、武器升级器。通过这些东西，你可以购买弹药、升级武器、甚至能够使用不同的组件合成子弹或者开锁器。然后开心地进行自己的“娱乐”活动。

莱恩设置了一种比较简陋的安全和检测系统，所以在极乐城的大街小巷，随处可见监视器和自动炮台。莱恩命令萨利文关闭所有球形潜水器，还在上面安装了基因检测装置，只允许他和亲信使用。极乐城的情况继续恶化，莱恩制定了新的处罚政策。萨利文不满新政策，辞职离开了莱恩。为了摆脱被他杀害的安娜·卡拉佩尔灵魂的纠缠，最终萨利文选择了自杀。

斗争在持续，阿特拉斯的支持者数量高涨，大家已经受不了莱恩的独裁政策，而且似乎再也见不到他露面。为了对付阿特拉斯日益壮大的支持者，苏冲博士建议莱恩使用一种精神控制质体，控制极乐城市民的行为。最开始莱恩反对这种有悖于建城基础的东西，不过形势让他很快地接受了这种“特殊时期的需求”的想法。莱恩认为，如果阿特拉斯赢得了战争，人们会变成奴隶，还不如先用基因把他们控制住。通过这次思想的改变，莱恩已经彻底不是以前的莱恩了，然后他组建了自己的“拼接者”军队。

同时，莱恩委托苏冲博士和他的科学家队伍制造了一种复活设备，这个装置

能够通过质体重建和量子纠缠的方式，复活制定的人。莱恩将这个装置调整到他的基因序列，他要让自己不死，然后将装置放置到不同的区域。

大老爹和小妹
Big Daddy And Little Sister

战争的好处之一是会出现大量的尸体，而尸体里面有可以回收的Adam。苏冲博士已经为莱恩工作，他的一个重大贡献就是提取尸体中的Adam。我们已经知道利用小女孩可以生产大量的Adam，苏冲博士则更进一步，将小女孩进行改造，于是叫做“小妹妹(Little Sister)”的改造人出现了。小妹妹的工作是提取死人体内的Adam，不过让她们直接上街是有危险的，于是苏冲博士想出了解决方案--给小妹妹配一个保镖。

起初苏冲博士不敢将这个想法（指改造小女孩）告诉莱恩，害怕莱恩发怒。不过让他没有想到的是，莱恩却向他保证没问题。于是生产小妹妹的保镖“大老爹(big daddy)”的计划正式启动。苏冲在Point Prometheus建造了大老爹和小妹妹制造车间，然后莱恩强迫某些人当“志愿者”，被改造成大老爹。

“志愿者们”首先要经过痛苦的声音改造过程，这是为了使他们有自己的交流方式；同时这些人体内被植入一种能够吸引小妹妹的激素，以便让他和小妹妹不分离。然后他们的皮肤和器官被移植进一个巨大的潜水服中，改造成强大的机器身体。最后再注射一种质体，让他们的唯一思想就是保护小妹妹。使用多种不同的质体，潜水服中的人“拼接”到了更强大的力量和能力，不过没有了人性和理智。大老爹的体型巨大，力量超强，并且有钢铁外套保护能够承受强大的外力。



Failsafe Armored Escorts车间制造了两种型号的大老爹：一种装备着巨大的钻头，名叫Bouncer；另一种Rosie，则是拿着钉枪和便携地雷。除了配备武器的不同，这两种大老爹的外形还有些区别。比如Bouncer的头部有很多小孔，就像苍蝇的复眼。Rosie的头部只是一个类似潜水服的头盔。根据改造的人体的不同，这两种大老爹都有不同的精英版，也就是更强一些。

制造大老爹的目的是保护小妹妹，小妹妹目的是收集死尸中的Adam。所以虽然大老爹强大，但是只要不去主动攻击他或者小妹妹，你就不会遭到大老爹的攻击。为了让市民容易判断大老爹的行为，他们的头盔上安装了几个灯泡，通过不同的颜色表示他们的状态。绿色表示大老爹完全放松警惕；黄色表示她们处于高度警戒状态，保护或者正在寻找小妹妹，红色则表示他们被激怒了或者正在战斗。

小女孩的来源是个问题，于是莱恩工业直接用绑架极乐城中小女孩的手段解决这个问题。被绑架的小女孩被送到小神童教育机构(Little Wonders Educational Facility)，然后接受精神训练，通过一种还有保护信息的质体，将她们和大老爹的内心结合在一起。一个有趣的例子是，苏冲博士一次因为实验的失败垂头丧气，他正在录制语音日记的时候，一个小妹妹突然来干扰他。他不耐烦地扇了小妹妹一个耳光，没想到马上吃了Bouncer大老爹一记钻头攻击……虽然苏冲博士死得比较冤，但这件事很好地证明了改造是成功的。于是莱恩在没有苏冲的情况下，也可以继续生产大老爹了。

莱恩在极乐城中建造了一套管道，小妹妹可以通过管道行动。小妹妹亲切地称呼大老爹为“泡泡先生(Mr. Bubbles)”。她们把死尸称为“天使”，因为她们从天使体内提取“亚当(Adam)”。看到一个天使后，小妹妹就用一个大针管扎入体内，提取Adam，然后放入自己体内，转化为可用形态。有了可重复利用的Adam，莱恩在极乐城很多地方安置了Gatherer's Gardens自动售货机，用来销售各种质体，售货机的外表就使用了可爱的小妹妹作为装饰。

芳登或者说阿特拉斯的故事
Fontaine, Or Atlas

1959新年发生了骚乱，莱恩的女友黛安·麦克林托克在Kashmir餐厅化装舞会的冲突中，脸被严重划伤。直到几个星期之后，她的脸才从外科整形医生斯塔曼(Steinman)的治疗手术中恢复。她发现仅仅这几周的时间，极乐城就变了很多，尤其是看到Apollo Square中处刑的场面，她震惊了。她质问莱恩为什么杀害无辜的人，莱恩说没有无辜不无辜，只有支持或者反对他的人。从这次见面之后，莱恩就对麦克林托克冷漠了。她把原因归罪于脸上的伤疤。最后，麦克林托克终于失去了理智，这个傻女人决定去找阿特拉斯，想当面告诉他，是他毁了自己的生活。

当她来到Apollo Square，正好看到莱恩的卫兵烧死一个妇女的经过。她想方设法来到阿特拉斯所在的Hestia Chambers区域，看到很多生活悲惨的人们。在这里生活了一段时间，人们慢慢信任她，并带她去见阿特拉斯，虽然大家都知道她是莱恩的情妇。最终，黛安·麦克林托克成了阿特拉斯的人，并且和莱恩的“拼接者”部队进行了几次小规模战斗。有一天，当她录制声音日记--关于打败莱恩的大老爹和小妹妹的经过时，她意外地进入了阿特拉斯的办公室。这时阿特拉斯正在以芳登的身份录制一段讲话。为了防止身份暴露，阿特拉斯--也可以说是芳登，立刻杀死了麦克林托克。原来，阿特拉斯就是芳登。具有远见的芳登早就预料到将要发生的事情，所以他制造了死亡的假象。

天堂不再
No More Heaven

内战还在继续，Adam变得供不应求。战斗需要Adam，Adam会对身体造成伤害，而治疗伤害需要Adam。冲突的双方都没有足够的Adam可以这样循环挥霍下去。于是很多人都疯了，他们经受着肉体和精神的双重打击，在极乐城中四处破坏。极乐城变成了疯子城。

为了掩盖Adam造成的畸形面孔，莱恩的“拼接者”们戴上Kashmir餐厅新年庆祝留下的兔子面具，然后扫荡着极乐城的各个角落，所以城中没有几个部门还在正常工作。阿特拉斯的部队更加痛苦，因为他们不再控制芳登未来研究所，也就没有了小妹妹提供Adam。

内战导致城市中的设施逐渐荒废，很多区域进水。麦度纳希望缓解冲突，请求莱恩将芳登未来研究所还给阿特拉斯，但是莱恩不答应，继续回收质体“拼接”他的部队。这变成了一场军备竞赛，大家认为阿特拉斯已经输了。

在这个时期，出现了很多想暗杀莱恩的人。首先是麦度纳，他想通过暗杀莱恩的方法挽救极乐城。他没能成功，被火烧死，然后被钉在莱恩为“怀疑者”建立的战利品房间。一个在Hephaestus工作的高级工程师基布尔(Kyburz)，也在计划着干掉莱恩。他发现莱恩经常将自己锁在办公室里，门外由拼接者把守。基布尔认为唯一进入办公室的方法是使用EMP炸弹，引起莱恩保护门的电路断开。安雅·安德斯道特(Anya Andersdotter)是一个女鞋设计师，她和很多人一样，女儿被莱恩工业绑架改造成小妹妹。她要去暗杀莱恩，因为她已经没有其他可以失去的了。安德斯道特和一个工程师睡了三周，终于得到了她想要的消息：要找到莱恩，必须使用“3号谐波核心共振超载(sympathetic overload in Harmonic Core #3)”。她来到Lower Heat Loss Monitoring地区，又和一个叫做巴勃罗·纳瓦罗(Pablo Navarro)的工程师上了床，得到了基布尔工具店的线索。这时基布尔的EMP炸弹已经快制造完成，于是他也有点不正常了。他认为安德斯道特是莱恩的间谍，于是向莱恩举报说她是阿特拉斯的同伙。这次安德斯道特不用和别人上床了，她被莱恩的拼接者杀死，尸体被挂在莱恩的战利品房间，就在麦度纳的对面。不幸的是，炸弹还没做完，基布尔也被杀了。

除了上面这几个人，其他想杀死莱恩的人不是被莱恩的安全设施击退，就是死在自相残杀。暗杀莱恩的行动都失败了，阿特拉斯似乎感到前途暗淡。于是他准备使用杀手锏，让杰克·莱恩回到极乐城，让他暗杀他的父亲莱恩。

你生来就要做大事
You Were Born To Do Great Things

接下来就该主角杰克出场了，也就是本文最开始的内容。莱恩最后说，杰克拿着的礼盒里是一把手枪，然后劫持了飞机，导致飞机坠落到大西洋里。其实无论杰克使用何种方式坠机，都是发出“would you kindly（拜托）”这个指令的人的幕后操作。来到极乐城，“would you kindly（拜托）”时常在杰克的耳边响起，比如“拜托”你过来，“拜托”你拿起来那把扳手当武器等等。

阿特拉斯等待着飞机坠落，然后用对讲机和杰克保持联系，用“would you kindly”控制着杰克的行动。作为玩家呢，你会认为这是很绅士的语气，绝对不会想到这是一句指令。直到谜底揭开之后，当你发现这是一个文字游戏的时候，你会感叹这个悬念玩儿的真他妈的巧妙。

进入极乐城的杰克，使用Adam获得了各种超能力，遇见了“拼接者”和小妹妹大老爹。阿特拉斯谎称让杰克帮忙寻找自己的亲人，实际上是指引他去杀死莱恩。莱恩以为杰



↑杰克将质体针管插入手臂上，获得了第一个超能力。他手臂上的锁链标志具有奴隶的象征意义。

克是克格勃或是中情局的人，派出“拼接者”追杀杰克。杰克干掉了变态整容师，见到了由于母性觉醒而隐居起来挽救小妹妹的特伦鲍姆。来到渔民居住区，杰克帮助碧奇·威尔金斯(Peach Wilkins)用相机拍照“拼接者”分析他们的基因结构。杰克晚到了一步，阿特拉斯编造的“亲人”被莱恩杀死。杰克在Arcadia那个植物园遇到了一批自称Saturnine的邪教疯子，顺便挽救了遭到莱恩毒气攻击的植物园。来到Fort Frolic娱乐区，杰克被那个艺术家桑德·科恩困住，帮他杀死了与他不和的四个同事，科恩才放杰克离去。杰克来到了莱恩的主办公室区Hephaestus，找到了工程师基布尔留下的EMP炸弹。杰克干掉了几个大老爹，凑齐了炸弹的材料。炸弹爆炸将莱恩办公室周围的电力屏障切断，直到此时莱恩终于猜出了杰克的身份。

杰克就是莱恩的孩子，有着几乎相同的基因，所以他能够使用莱恩的基因复活机器，所以杰克不会死去。面对杰克和事情的真相，莱恩的思想升华到了极致，他决定“自己”杀死自己。莱恩这一生的思想改变了太多，唯一没有变的就是，他不想做奴隶。但是，面对着杰克和事情的真相，他已经分不太清楚人和奴隶到底有什么区别。钱？力量？死亡？显然都不是，他不会做一个服从的奴隶。面对杰克，他说，“拜托”杀了我！于是，直到最后，莱恩都是自己掌握着自己。

↑莱恩等待着自己的孩子杰克的到来，然后命令杰克杀死了自己。

莱恩在杰克到来之前就已经启动了极乐城的自毁装置，莱恩让杰克杀死有两个目的：他死在自己的命令之下，证明他是自己命运的控制者。同时他希望杰克能够意识到自己是个奴隶，希望杰克能够觉醒，然后为了摆脱奴隶的身份去杀死芳登。这是莱恩的战术，这样做他就控制了自己的生命，同时也控制着杰克和芳登。

莱恩的自毁装置被“‘拜托’关掉自毁装置”的指令关闭了。杰克的使命完成了。芳登把杰克关在莱恩的办公室里，要借保安设施之手杀死杰克。在这个紧急关头，几个小妹妹从管道里爬出来救出了杰克。谁知道沿下水道逃生的途中，杰克不慎失足摔昏了过去。

当杰克醒来后发现，自己和很多小妹妹在一个大房间里。原来是特伦鲍姆派小妹妹救出了杰克，并且趁他昏过去的这段时间，用药物帮他解除了一部分精神控制，使杰克不再完全受控于芳登。芳登发现之后，启动了“Code Yellow”指令，要慢慢停止杰克的心跳直到死去。为了解除死亡指令，杰克不得不再次踏上行程，前去寻找苏冲博士当年输入指令时一起发明的解药——代号192。

又是一段艰苦的路程。只是这一次，由于部分解药的关系，杰克的能力时有时无，Adam的错乱导致随机变化成不同的能力。当年特伦鲍姆偷取了一些解药放在她以前的家里，于是杰克前往Mercury Suites住宅区。路过桑德·科恩的公寓时，杰克顺便干掉了这个疯子。来到特伦鲍姆住处，发现样品已经被芳登拿走。这件事再次证明他是一个具有远见的人。杰克只好前往芳登的住处，终于找到了代号192的解药。停止杰克心跳的“Code Yellow”指令消失了，但是杰克也不能使用任何Adam能力。为了解除所有芳登的控制指令，杰克只能碰运气去苏冲的公寓找解药。幸运的是，找到了第二瓶解药，杰克这下子就完全摆脱了芳登的控制。最后杰克前往Point Prometheus地区，以自己的身份拜访他的“制造者”弗兰克·芳登。

芳登显然应该算一个先知。他再一次预料到了未来发生的事，他在杰克赶来之前离开了Point Prometheus，只身逃到了博物馆。为了打开博物馆的大门，特伦鲍姆告诉杰克只能找小妹妹帮忙，而小妹妹只听大老爹的话。杰克四处寻找材料，终于他将自己打扮成了大老爹。小妹妹听到墙上的敲击声，高兴地爬出来，领着大老爹杰克去找芳登。来到博物馆的最深处，杰克见到了正在输入大量Adam自我改造中的芳登。和所有庸俗的游戏结局一样，杰克面对的是一个具有各式超能力的变身怪物。和那些无聊的游戏结局不同的是，杰克只能用小妹妹的针管抽取怪物芳登体内的Adam。小妹妹又救了一次杰克，在危险发生的一瞬间，小妹妹们一拥而上用针管将芳登扎死。

神秘感确实非常有趣

Suspense, Interest

悬念和谜题的营造技巧，被《生化奇兵》运用得恰到好处。主创Ken Levine认为游戏的神秘感是故事的核心，他说：“制作一款游戏，如果你将问题的答案告诉玩家，通常不是一个好主意。告诉他们如何去做，回答了一堆问题，不如只是问他们这些问题。想想《迷失》？这部美剧最拿手的地方是什么？想想电影《苜蓿地》，里面只有哥斯拉的一点信息就让大家看爽了。还有《午夜凶铃》，这个片子也非常有趣啊！你最后看到了什么？虽然手段很普通，但是神秘感确实非常有趣。”

我觉得《生化奇兵》的讲故事方式不算特别新鲜，比如早在《银河战士》中，萨姆斯就要用扫描面罩发现古遗迹和生物的信息；在《半条命2》中，戈登和不同的角色交谈，才能了解到地球备受摧残的经过；《生化奇兵》只是把大量的信息用语音日记的形式告诉玩家，道理是类似的。极乐城中的很多人都有录制语音日记的习惯，录音机像日记本一样散落在不同的区域。所以即便主人死了，你也能通过录音机听到他们的心声。游戏并不强迫你，就像Ken Levine说的：“这个游戏，如果你没有什么兴趣，只要随便逛逛就好；相反，如果你认真倾听每一个人的语音日记，你就能拼出一个完整的故事，然后自己写一本小说。”

又到了故事的结局

Another Ending

到这里《生化奇兵》的故事就要告一段落了。这个游戏是成功的，并且在2007年出尽了风头。举几个例子，《生化奇兵》获得了德国莱比锡(Leipzig)的“最佳Xbox 360游戏”大奖；2007年BAFTA（英国电影和电视艺术学院，有英国的奥斯卡之称）的“最佳游戏”大奖；在D.I.C.E上（D.I.C.E是设计、创新、沟通、娱乐的英文简写，又称开发者讨论会）获得了四项AIAS大奖（AIAS：美国互动艺术与科学学会）。另外在刚刚结束的2008年GDC（游戏开发者大会）上，《生化奇兵》获得了年度最佳艺术效果奖、年度最佳音乐效果奖和年度最佳原创剧本奖。其他的，像国外各大游戏网站和媒体评选的2007年年度游戏中，《生化奇兵》基本上都在榜上，大多数不是第一名，也在前五名之中。还有一件趣事，《生化奇兵》刚发售不久，《战争机器》的制作人Cliffy B就出来公开表示，《生化奇兵》是他的2007年年度游戏。这很能说明这个游戏的魅力。

↑能够使人获得超能力的机器，需要使用Adam购买质体。

《生化奇兵》的故事非常迷人，游戏系统完美地配合了故事背景，所以同样具有魅力。使用质体增加特殊能力和潜在能力，使用能力消耗Eve血清；使用各种很原始的武器，使用武器升级器将原始武器改造成高科技武器；取得小妹妹体内的Adam，主角死亡后在容器里复活……所有玩家参与的细节都能找到线索，没有一丝做作。

纵观这个游戏，如果硬要鸡蛋里挑骨头，我个人认为极乐城中的人类精英有些问题。我觉得既然是精英，不应该都疯掉。在Adam流行起来后，直到Adam对人体的副作用出现，几乎只有那几个主要主角保持着理智，其他人都成了大街上被玩家射杀的“拼接者”。对于一个都是精英的城市来说，即便是使用精神控制，是不是也有些夸张了。

在刚刚闭幕的GDC 2008上，主创Ken Levine被邀请谈论《生化奇兵》的开发过程。关于游戏的故事，Ken Levine说：“这个游戏刚开始设计的时候，我们设计了70年间发生的事，其中发生了三场内战，大量的科学家武装起来在城市里战斗……最近我重读这个文档，发现我都看不懂了。在2006年我们大幅删减了情节，那次一大堆科学家被我们‘杀死’。”

Ken Levine解释了我对人类精英的怀疑。按照这个说法，游戏最初设计了有很多莱恩、芳登类似的科学家在极乐城中活动，而不是都疯了，仅仅剩下了莱恩他们几个。只是由于游戏制作的原因，毕竟开发了5年之久，这个合理的情况稍微有些“缩水”。

《生化奇兵》是一款好游戏，给当前的游戏行业来了一针兴奋剂，甚至很多人拿着这款商业游戏和奥威尔的《1984》、安·兰德的《阿特拉斯耸耸肩》《源泉》等不朽名作对比。他们说《生化奇兵》和这些作品非常类似，游戏中的细节也有向这些作品致敬的意思。不知道你怎么想？



↑玩家们的角色扮演，游戏中的角色扮演得很神似。

又到了故事的结局，我很负责地告诉你，很多人看到的情况不太一样。有人看到杰克放弃了整个海底城市，带着小妹妹返回人间，过上了正常人的生活：学会了学习、找到了爱情、延续了生命。有人说，他们看到杰克成为莱恩二世，带领小妹妹统治着剩下的极乐城。当人类部队经过极乐城海面的灯塔时，杰克派出部队杀光了他们，并抢走了潜艇中的核武器。

龍が如く 見参 KENZAN!

《龙如 见参》是武林侠义题材动作冒险游戏《龙如》系列新作，是SEGA公司面向成年玩家而制作，年龄层次的定位比较高，世界观的设定也比较深，现在登陆了新贵主机PS3。游戏一改系列前两部作品的风格，时空背景由现代转移到江户时代初期，以化身为花街保镖的战国剑豪宫本武藏为主角。沧桑的武藏在神秘老僧的引领下，脱离战国乱世的血腥杀戮，以京都花街祇园一介保镖的身份展开新的人生。而这安稳浪荡的生活，却又因为神秘少女遥的出现，再度掀起波澜,借助PS3强大的画面处理机能和全新的3D描绘技术，本作中的画面全部使用即时演算进行处理，所有的场景都可以任意调整观察角度，此外还能够以主视点的方式进行仔细的查看。 □文/七曜

刀光剑影搏一生，恩怨江湖中。幻灭多少英雄的梦，翻过山几重水几重。任凭暴雨烈日和狂风，青春不再，年轻不能重。

生存法则

本作中只有在龙屋和有地藏的地方才能存档。龙屋里调查墙柜会出现菜单，能存档、存取物品、回放动画和观看评价。地藏在整个游戏全程中都有，是一个放光的小庙台，可以存档和存取物品。 顺便说一句，本作中可以赛龟，这是赢取金钱的重要手段之一，获得龟以后要在洛外町的大门前买龟桶以后，才能在龙屋里存放。本作非常厚道，当不知道下一步需要干什么时，直接按SELECT键会有提示，红字部分是目的地，地图上也会有红色光点提示你，那就是下一步要去的目的地。打开地图后，按□键是显示全景，按○是将地图具体化，按△会出现重要地点的坐标，根本不会迷路。

装备、物品

本作的武器可以锻造，需要素材和制法书。最高4回，分别名为二锻、三锻、四锻和终锻。终锻以后会变为新的武器。装备所影响的数值共有7种。攻击力，武器纯粹的伤害值；剑压，攻击时的冲击力，直接影响到破防性能；剑速，攻击时的速度，影响到招式的间隙。冲击，对敌打击时的冲击力防御性能；刃物，对刃物攻击的防御性能；铳弹，对铳弹攻击的防御性能；火炎，对火攻击的防御性能。人物等级最高50级，升级会使能力成长，装备也是重要的辅助。



操作系统

移动时		方向←	拔用双刀
左摇杆	人物移动	方向→	拔用单太刀
右摇杆	视角转换	方向↓	纳刀（素手）
○	确定、对话、调查	○	投（素手近身时）/拾
L3	小地图开/关		（素手时）/破防（拔刀时）
START	调出菜单	×	回避
SELECT	系统提示	△	大技/追讨
战斗时		□	斩/殴
左摇杆	人物移动	L1	防御
右摇杆	视角转换	R1	构
方向↑	拔用大太刀/使用炸药	R2	挑衅（素手时）

强烈暗示性的成人向剧本是《龙如》系列的代名词，就算是新作《龙如 见参》也不会例外。游戏围绕着"活着就不要逃避"这句话来描写主人公桐生一马之介充实的一生。游戏舞台移动到江户时代，这样浓密的暗示传达到现代，在玩家的心中回响。因为PS3强大的处理机能，本作完美还原了日本江户时代京都的美丽景色。游戏虽然发生在古代，不过系列中的知名角色也会以全新的样貌登场。其中包括主人公桐生一马之介，也就是宫本武藏，和游女大夫吉野，还有谜之少女遥。

PS3	本刊译名：龙如 见参			CERO D
	SEGA	7980日元	2008年3月7日	
动作解谜	蓝光	日版	1人	520K

作战方案

斗气是使用奥义的基础，在战斗中使用各种奥义技需要消耗斗气槽。连续攻击敌人会提升斗气槽值，受到大伤害，斗气槽值也会下降。在战斗中按住R1会使出构，也就是架势，这时能集中攻击目标敌人。□是斩，可以连续攻击，是最基本的战斗方式，可用△攻击来收招，这时长按△还会发动残心。在习得各种特技后，在战斗中很多特殊的场合都能使用，比如被敌人从背后偷袭，这时按△能先发制人，满足发动条件时，会出现按键提示。当敌人倒地时，近身后按△会发动追讨，如果此时斗气槽蓄满，会发动必杀技对敌人造成大伤害。受到敌人攻击时，特别是能破防的敌人，这时应该多采用回避，配合好方向键时常能绕到敌人背后进行攻击。

武器切换

本作可以使用一刀、二刀、其他和素手四类攻击方式，用方向键切换。素手攻击，因为在祇园内是禁止随便使用武器的，所以只能进行空手的攻击，可以利用投技来蓄斗气槽，还能拾取场地里的道具进行攻击。用腿技可以破防，但不能防御刀的攻击。一刀流，这是游戏中的主要攻击手段之一，拥有极多的奥义可以习得，实用性强，一击的威力也很高，攻击速度也很优秀，易追讨。但被敌人围攻的情况下会很苦手。二刀流，太刀再配上小太刀，能发动全方位的攻击，而且出招迅速，防御性也很优秀，群战得意。但不能防御巨大武器的轰击，也不能抵挡铳击。大太刀，威力极大的回旋攻击，速度极慢，能破防，将敌人吹飞。也是对付障碍和机关的利器，但严重影响移动速度。小太刀是搭配太刀使用的武器，在二刀流中使用，威力很低，且攻击范围小，但出招极为迅速。

CHECK 修行、天启

本作中一共有6种修炼方式。道场，在里面按照画面提示的按键方式输入成功就能习得新的技能。泷修行，在这里修炼一定次数后能目觉新的精神系技能。カカシ阵，在限定时间内完成要求任务，可以提升最大攻击的连击数。ジライヤ式训练房，利用手里剑来投掷目标，按得点数的评价可以获得新的武器。流镝马，乘马在高速运动中射箭，按得点数的评价可以提升斗气槽的上限。居合斩，切割考验者投来道具，按成绩来评价，能习得对BOSS战专用的秘奥义剑。天启是通过在平常遇到的各种突发事件而习得的各种技能。在祇园稻荷遇到七梧郎后会得到笔和纸，从而可以通过对动物的描绘来习得技能。还会遇到突发事件，通过快速反应的按键来感悟技能。

CHECK 通关特典

本作的收集要素极为丰富，通关以后，选择继承式重新多周目游戏，能继承人物等级、金钱和持有物。回想模式，收录所有打出来的动画，不论主线还是支线。究极斗技，用特定的武器和等级来完成任务，其中有各种限制，根据评价能获得奖励。京都漫游，继承爆机时记录的武器、金钱和等级，对游戏世界进行漫游，享受模式。

龙如见参武艺名家!!



吉冈清十郎

面目俊秀看上去纨绔子弟一样的青年，却是剑术的天才，名震天下的吉冈道场的当家。生性像浮云向往自由生活的吉冈清十郎，并不在乎剑术，接受了父亲安排的命运，却在管理道场的同时徜徉于花街柳巷。就是这样的一个人，可以出手如电轻易的划开武藏的额头。满脸鲜血地呆立半晌，在众多旁观者都以为他会后退的情况下，武藏却要求重新比试。他只是说："剑术的道路果然艰苦，未来要攀登的山还很高。正因如此，才有赌上一切的价值。"当年能够在清十郎的剑下生还已经是一个奇迹，意识到了自己的差距之后，武藏更加坚定了自己向剑术顶峰冲击的决心。从清十郎这里，武藏知道了天下确有高手存在，可是他却愈加狂妄了，因为他离天下无双又近了一步。



吉冈传七郎

清十郎的弟弟，一直生活在兄长光辉的阴影下。他不是剑术的天才，但是他可以用汗水打造成功。独闯吉冈道场的武藏，那时候还不是他的对手。天底下能够在传七郎全力一刀之下生还的人却几乎不存在，何况又是额头受重创的武藏。但是他躲开了，而且和他打成了平手。或许其中有机遇的成分存在，但结果确实如此。两人定下了一起变强的赌约，下次见面，不会有惺惺相惜，只会有生死相搏。



宝藏院胤荣

战国时代最著名的枪术家。因观水中之映月而悟得枪术之精仪。兴福寺之塔中宝藏院院主，在武道史上，以僧人身份获得最高武名的，就是念阿弥慈恩和胤荣二人。在此前各流各派的武术，概包含剑术与枪术在内，并没有独立以枪术为名的流派。胤荣自幼即好武，四处觅求名师，据传其曾事师者逾四十位之数，其中包括念阿弥慈恩的念流、神道流、上泉信纲、成田大膳大夫、穴泽盛秀等等的名人，曾与柳生宗严一起在上泉伊势守门下学习剑术。此外又收留四处修行的枪术高手大膳大夫盛忠，努力修炼枪术，後来更深研枪术，有一夜于池旁，睹池中之月，得灵感而发明了十文字枪，并创立了宝藏院流枪术。



宝藏院胤舜

像清十郎一样拥有天赋的枪术天才，认定只有清十郎才拥有跟他一样的超凡剑术。第一次与胤舜交战，武藏一败涂地。在离死亡只有一步之遥的那一霎，他居然选择逃跑。或许只是野兽求生的本能，在意识模糊的情况下有那样一种力量促使他远离打斗。清醒之后武藏发现了自身的弱点，缺少死的觉悟。于是在战胜自己心中的恐惧的过程中，武藏又一次变强。所以第二次，是他赢了。这时候的武藏已经不是曾经的莽撞少年，而是不可小视的一流高手。每个人都有生存的权利，但只要选择了剑，就该有死的觉悟，淡然处之的心态，如此，才有为剑道牺牲一切的可能，才有到达剑术顶峰的保障。



柳生石舟斋

他完全是以另一种形式的对手出现的。武藏虽一心想与之一战，但最终未能实现。柳生已经是一名老人了，时代并未停留在柳生鼎盛的时期。那样的年纪，对于胜败生死可以看得很淡，柳生即使仍有与武藏一战的体力也没有心情为之。他只是以前辈的身份略加指点，让武藏走进一片从未想过的全新领域。"天下无双……只是一个字眼罢了。"越想看清楚的，反而越看不到。太执着于天下无双这个词，反而容易忽略剑术的真谛。"我的剑，与天地合一。"这才是剑术的最高境界。从柳生那里，武藏第一次认识到了剑术的博大精深。



宍户梅轩

曾经的生死朋友真岛五六八，老朋友的重逢的确是很意外。他已经不是从前那个生死与共的兄弟，有的只是脸颊带着长长疤痕的宍户梅轩。曾经执迷于鲜血与杀戮并自称战将的狂人也不存在，锁链代替了长剑，宍户梅轩只是安然享受盗贼生活的自由自在，偶尔送一些前来挑战的人上西天。战斗的结果当然还是武藏胜，可是梅轩很幸运，他两次掉落山崖都没有死。



佐佐木小次郎

他才是武藏命中注定的对手，上天选定的一对宿敌。同样被称为野兽，同样是为剑而活的那种人，武藏和小次郎的成长经历却完全不同。小次郎生来没有听觉，但是这反而成为他专心学剑的条件。他有着关心他的老师和玩伴，自幼长在海边，与海浪搏击，虽然没有人教导剑术，却可以靠惊人的天分不断进步。他最大的弱点是从来不知道畏惧死亡。师兄伊藤一刀斋说："不懂得畏惧死亡的人会死得最早。"于是送他去关原之战的战场感受死亡的恐惧。这个目光清澈而目俊秀永远无法用语言来表达自己感受的少年，就那样反复在生与死的边缘徘徊，在体验生命价值的过程中，逐渐成长起来。



伊东一刀斋

他是一刀流的开山鼻祖，人称剑鬼，和卜原冢传，柳生宗严并称当世三大剑豪，是战国时代除去冢原卜传和上泉信纲两位剑圣之外最强的剑术家。一生中游历诸国，和各地武术家切磋技艺，并确立了对之后的日本剑道影响极大的一刀流。将自己的全部技艺传授给弟子小野忠明后隐居。被后人称最强之剑豪。据说一生从未输过，其开创的一刀流对日本的现代剑术有着极其深刻的影响。



丸目长惠

他是相良氏的家臣，亦称丸目藏人佐。在人吉城出生开始，从小开始就很擅长剑术。在16岁初阵时显示了武功。19岁时去了京都，成为天下第一的大剑豪之称的上泉信纲门生并致力于修行。在1562年在将军足利义辉面前和师傅信纲一起演武。取得信纲的笔头认可，即被受予新阴流的印可状。在回国后于1569年，岛津氏打败了相良军和其后辈的主君相良义阳讨厌并免除家臣的职位后再次上京。这次在爱宕山和清水寺竖起"天下第一"的告示板并开创了新阴体舍流。

如龙一般的人

上演战国武士的动人活剧

序章 祇园之龙

关原合战爆发几年的京洛祇园，鹤屋的伊东来找我们的主角桐生一马之介。请他帮忙到其他店里把鹤屋对外赊的钱收回来。→一共有三家，分别是万屋、药屋和质屋。→去万屋，和BOSS对话，他会直接给钱你。→去药屋，和BOSS对话，他告诉你现在手上没钱，因为别人还欠他的钱，他的儿子也出去收帐了，在红叶楼，拿到钱就还。→去红叶楼，在门口一名妇女告诉桐生药屋少爷在后面的天水稻荷那。→去天水稻荷，药屋少爷正在被几个无赖逼迫上交保护费，桐生这时只好出手相救，然后就会进行本作中的第一次战斗操作，是素手攻击。教训完无赖后，药屋少爷把钱交给了桐生。→去质屋，和BOSS对话，他说还帐的钱他事先就存在外面的寄物箱里，但钥匙掉了，回想起来应该是在酒屋喝酒时掉在那了，后来还去过 园稻荷，去这两个地方找找。→去酒屋，老板娘说根本没看见过有人掉的钥匙，地上也没找到。→去 园稻荷，在神像前的地上有一个闪光的物件，调查会得到钥匙。→去寄物柜，打开柜子拿到钱。→回龙屋，路上会再次碰到先前在天水稻荷交手的无赖，再次击败之。→伊东在龙屋等着，交差后得到劳务费3000文。→剧情，这时有一个名叫"遥"的小姑娘怀里拿着一把刀请桐生帮忙杀掉一个名叫宫本武藏的人……

一章 宫本武藏

桐生从遥这了解到，遥的全家遭杀害，小姑娘被一位高人相救，并告诉她来到祇园找桐生一马之介帮忙。而遥拿着的这把刀则是她从凶手那抢得的物件。后来得知手中的刀属于宫本武藏，所以认为凶手就是宫本武藏。→剧情，桐生的记忆回到5年前，当年的宫本武藏正在给学生教导剑术，一位名为丸目长惠的德川军剑术师来访，邀请宫本武藏能为德川军效力，并且进行一个武艺的测试。→BOSS战，丸目长惠，此战为必败。→虽然输了，但丸目长惠还是让宫本武藏通过了测试。→夜间找丸目长惠询问通过测试的理由，丸目长惠说他有强烈的求胜欲，所以看好他。→随着丸目长惠来到军营，战前准备时的晚餐，席间宫本武藏和另一名军人真岛五六八发生了冲突，后被丸目长惠制服并派遣他们俩一起执行暗杀任务。→在大部队引开敌人主力后，他们俩开始了潜入作战。一路来到刺杀目标的房间，门口有一个小BOSS级的剑术师，打败后进入目标房间。→目标人物很弱，被一刀毙命，这时他们被包围了，更惊人的得知，刺杀的人物竟是德川的儿子结成秀康。两人突围成功，逃到了和丸目长惠约好的见面地点，一间寺庙。

二章 关原的陷阱

两人恐慌地逃到寺庙，稍微定神以后，相互聊天起来，原来真岛五六八也是被丸目长惠拉拢来执行任务。→在寺庙外转转后回去和真岛五六八对话发生剧情。→丸目长惠按时来到预约地点和他们会合，但他进来以后气氛很不对。→原来丸目长惠带了一队士兵来杀人灭口，两人拼命杀出一条血路。→打败一队敌人后，敌人的增援来到，头领是一名叫佐佐木小次郎的剑术师。→危机时刻真岛五六八替宫本武藏挡下了佐佐木小次郎的攻击，但被佐佐木小次郎打瞎了左眼，两人落荒而逃。

三章 誓言

两人相互搀扶着逃了出来，真岛五六八将自己的配刀交给宫本武藏，并告诉他如果自己不能活着回去，就请把刀交给他妹妹浮世。→一路来到一座吊桥前，这时前面有一队敌兵拦住去路，后面又有一队追兵赶了上来，两人只好破釜沉舟杀出一条血路。→真岛五六八为了让宫本武藏突围自己挡住追兵，将吊桥砍断，英勇地和敌人同归于尽。→宫本武藏来到浮世面前，惭愧地将刀交给她，并向她说明了事情的一切经过。但她却很冷漠，并用很强硬的态度对待宫本武藏。无奈的宫本武藏只好随她进屋问明原委。→原来浮世并非真岛五六八的亲生妹妹，而是仇人。浮世和姐姐扬羽本来过着无忧无虑的生活，但真岛五六八在和她们父亲的比试中失手将其杀死。两人从此四处飘零，姐姐为了妹妹卖身于游廊，将钱给她来到这个村子过着平静的生活。无意中又碰到了真岛五六八，其为了赎罪，就非常照顾浮世的生活。现在得知真岛五六八死了，她心里很矛盾，所以态度不好。→这时敌人的追兵又来了，将其打败后，追兵自杀。→宫本武藏决定从此退隐，不再拔刀，留下来和浮世一起生活，并保护她。浮世为他的双刀上系了一对粉色的铜铃，见物如见人。→一年后的某天，平静的生活被一伙山贼打破。宫本武



藏为了保护村民出手将其打败，但头目却用匕首射伤了他的腿。→浮世为救宫本武藏拔出小太刀刺伤了山贼头目，但被头目抢过刀去杀害。→懊悔的宫本武藏被村人误解，是他杀了浮世……

四章 新的人生

生无可恋的宫本武藏独自前行着，在路上又遇到了追兵。→杀完这一队敌人后，宫本武藏已经遍体鳞伤。此时杀手又至，一位谜之老人空手入白刃将他救下。换了一身衣服后，老人说要去京洛的祇园，让他到洛外町的大门前与其汇合。→现在可以正式出发了，一路进入由西山道；→达到清水寺，从左边的门出去；→穿过林道，到达洛外町，在大门前与谜之老人对话。→进入祇园，先去案内所，然后和老人一起到门口找伊东→三人一同去鹤屋见到吉野，这时有人来捣乱，宫本武藏随手将刀交给吉野保管，将闹事者打败，吉野看见刀上的铜铃一脸愕然……→宫本武藏决定在祇园开始自己新的人生，数日后，他开了一间名叫龙屋的保镖行，并有一个新的名字——桐生一马之介。

五章 价值一两的愿望

剧情又延续到本作序章的结尾，桐生的内心非常矛盾，他怎么来面对眼前的小女孩？他如何去解释？他想逃避，他以遥付不起报酬为由，茫然的拒绝她。→剧情后来到鹤屋，正门还无法进入，由旁边的小路来到左边的后门。→遥出来见到桐生一马，并给了他一两金子，这是她将自己卖给鹤屋做游女的价钱。→桐生一马终于答应了替遥报仇，但他自己就是宫本武藏，他怎么去替遥报仇。→回到龙屋后，他想只有查出真正的凶手才能把事情圆满解决，也只有这样才能为自己洗清冤情。→去鹤屋后门，伊东让他去找住在河原町的著名艺术家本阿弥光悦。→因为大前门无法带着武器出入，所以只有从龙屋的后面走秘道，来到洛外町。→来到左上的出口，但守卫告之需要通行证才能通过。→来到地图中央的东山商店街，在万屋旁边得知可以找一个书写高手写一张假通行证。→来到将棋



屋，找一名老者，选择给他纸墨，他会帮你写一个假通行证，当然此证足以以假乱真。→直接穿过大桥来到河原町，在地图上方就是光悦家，向他说明来意以后，他表示愿意帮忙，并向桐生展示了自己的情报网，他组织了一个由大批忍者、死士们组成的谍报机关。但他要求桐生帮他找回他丢失的贵重物品。→由洛外町右下的出口来到林道，走到一半时会有一条向上的岔路，由此路就会来到盗贼穴户梅轩的洞穴。→一路上有很多机关，有需要斩断的锁链，这些锁链用大太刀来砍断会很有效。→终于见到以锁链为武器的穴户梅轩，没想到站在桐生面前的穴户梅轩竟然就是真岛五六八。→但他好象失忆了，击败穴户梅轩后，取回了光悦的金佛。

六章 吉冈道场

剧情后桐生准备去挑战吉冈道场，为自己扬名立万是一个剑术师的追求。→开始后需要拥有二两以上的金钱，可以赌博或者卖物品，如果之前没有乱花钱的话，手里的钱应该差不多。→凑齐钱后去鹤屋的后门，见到遥，这时一个叫祇园藤次的剑客出现，得知他也是吉冈道场的人，桐生便直接向他表达了想进入吉冈道场学习。→祇园藤次考虑了一下，于是答应了桐生的要求，同意推荐他加入，但必须先拿到必要的资格。→于是桐生开始在各个道场先进行练习，先到洛外町的右下角的道场里可以学得斩岩剑。→去河原町光悦家，他要求为他买到东



西才肯提供训练。→去川街道买茶，从洛外町左下的出口出发，买到光悦要求的物品，回去交给光悦后，终于可以进行训练，并学会一刀连斩。→在吉冈道场门口和祇园藤次汇合，进入道场后传七郎派弟子围攻桐生，想令其知难而退，但武艺高强的桐生将其全部打败。→这时馆主清十郎亲自出战，但他却使用的模具刀，击败他后，正式通过了测试。

七章 炎上

数日后，伊东来到吉冈道场找桐生，两人决定比试一下。→BOSS战，和伊东作战他会复活几次，三次以后便能将其击败。→剧情后回到洛外町，由秘道回祇园。→回到龙屋后直接去鹤屋，在后门与吉野交谈后再去河原町光悦家，回到鹤屋找伊东一起回龙屋商量计划。→两人决定一同从后门潜入鹤屋，等待丸目长惠和佐佐木小次郎的到来。→一路上要躲避巡警，不能被发现，多观察地图上的红点即可。→成功潜入后，发现遥被一个名为板仓的客人带走，桐生想前去营救，但被伊东制止，正在这时看见吉野追出去了，这才放心下来，同时佐佐木小次郎登场。→这时鹤屋着火，伊东独自留下对付佐佐木小次郎，桐生追出去救遥和吉野。→这时体力槽下面有一个耐火槽，必须在消耗完之前成功脱出。一路下楼即可，多看地图，路上有些门和障碍物需要打碎才能继续前进。→这时来到一层的中间房间，会出现一个很像鬼武者系列中巨型幻魔的BOSS，先要将其铠甲破坏掉才能对他本体造成伤害。→接着又会迎战三名忍者，场地很狭窄，注意要多闪躲。这时丸目长惠出现杀死板仓，遥看见桐生刀上的铜铃，终于明白了他就是宫本武藏……

八章 宝藏院

剧情后去龟乃屋，和门口的若众对话。→然后去河原町找光悦会发生事件，再回到龟乃屋，见遥。→回到龙屋，光悦在此等候，桐生决意去宝藏院参加那里举办的武斗大会。→由洛外町经过川街道到达川岸茶屋，笔直往前走就能来到宝藏院。与门番对话后，他说没有主持的批准，无资格参加比赛。→无奈之际与院门前的老人对话，他将桐生带到了一个小屋前，换了一身衣服，拿着一杆木制的十文字枪出来。→桐生立刻明白了他就是宝藏院的老主持，赫赫有名的十文字枪发明者宝藏院胤荣。→将其击败后经他批准终于可以参赛。比赛一共三场战斗，是连斗。→第一场是对剑客桔红丸，第二场是对武僧大和坊权禅，决胜战是对宝藏院胤舜。

九章 决斗

回到祇园，在龙屋前与祇园藤次、遥对话。→由河原町去吉冈道场，找祇园藤次，准备与吉冈清十郎决斗。再回到鹤屋与若众对话，回到龙屋休息以后，就可以出发去莲台野。→由吉冈道场来到田圃道，一路直走就能来到莲台野，吉冈清十郎早已在此等候，BOSS战，注意回避他的快速攻击即可。→吉冈清十郎临死前请求桐生去营救他的弟弟传七郎，地点是三十三间堂。→这时植田率领吉冈道场的众弟子前来围攻，伊东出现前来救援。将他们全灭后到达鸟居，注意看地图，最后一个场景走右边中间的岔路。→由田圃道回吉冈道场，穿过河原町回到洛外町。→在从川街道出来，来到川岸茶屋，走左边的崖街道穿过吊桥来到三十三间堂。→祇园藤次正欲杀害传七郎，好自己接手吉冈道场。BOSS战，祇园藤次，两回连战。

十章 狸爷的依赖

京案内，剧情后开始带着老爷子在洛外町中逛街，剧透一下，他就是德川家康。→去川岸茶屋陪他一起吃团子，然后回洛外町的路上赌博。这时会发生迷之刺客的刺杀事件，击破之。→去见世物小屋观赏舞剑表演，再去成金将棋屋与老人下将棋。这时又会发生迷之刺客的刺杀事件，击破之。→回祇园大门前发生事件，回鹤屋发生事件，再到鹤屋里去喝酒。→穴户梅轩也在鹤屋出现，他见到吉野显得非常诧异，好象记起些什么。→穴户梅轩在屋顶上饮酒失足摔下，突然恢复了记忆。→他抓走了遥，桐生前往清水寺去救遥。一路上有很多穴户梅轩的手下，全灭之。在庙堂前有个工匠，和他对话能取得炸药，有两处石头需要炸开。在石头前按△键即可。→在山顶再次见到了穴户梅轩，击败他以后，吉野出现。紧接着佐佐木小次郎也来到。原来吉野就是浮世的亲姐姐扬羽，穴户梅轩为了救遥被佐佐木小次郎打落山崖，危机时老人出现令佐佐木小次郎撤离……

十一章 真实

剧情后，德川家康派人来接桐生和遥去府上，原来遥就是他的亲孙女，德川秀忠的女儿千姬。→桐生决定去柳生之里拜访，了解丸目长惠和佐佐木小次郎的秘密。→一路由洛外町穿过林道来到清水寺，由右边的小路出去，就会自动从大地图到达柳生之里。首先是与一批柳生弟子战斗，多用回避，有几名只用使用拔刀术的剑士威胁较大。→这时柳生一族的首领出现，原来最开始救助宫本武藏的谜之老人就是柳生一族的首领柳生石舟斋。晚上桐生见到了丸目长惠，与其交手，BOSS战，用大太刀防御他的攻击后，反击的战术比较有效。

终章 严流岛

剧情后去鹤屋找若众对话。→然后去鹤屋的后门找伊东，他将自己的名刀送给了桐生。→去洛外町的锻冶屋，拿到九字兼定。→回龙屋再找伊东。再去河原町找光悦，光悦告诉他船已经备好，就在川岸茶屋。→到川岸茶屋的码头与船家对话就可以出发了，注意，上船以后就再不能回头了。→来到严流岛，与佐佐木小次郎交手，胜利后天海军团出现，南光坊天海还抓了遥。→先与天海军团交手，全灭后进入要塞追击天海，这时会出现五鬼，照按键提示按键回避即可。→首先与黄鬼战斗，胜利后得到黄鬼之键。→在路上和工匠对话，获得炸药，炸开石头后与白鬼战斗，胜利后得到白鬼之键。→跳下一个崖台后与黑鬼战斗，胜利后得到黑鬼之键。→来到码头，这里有大批天海军，全灭之，然后与青鬼战斗，胜利后得到青鬼之键。→最后来到部屋中央，与赤鬼战斗，胜利后得到赤鬼之键。→砍断锁链放下吊桥，一路追到悬崖，天海已经无路可逃，击破之。剩下就是大结局剧情了，请大家自行欣赏。



壹 临渊

夜雨，冲刷着黑夜的林道，呼啸而过的风声惊落片片飞叶。一切景物都在受惊地往后退去，但是有一种东西却在这冰凉的夜温中迟迟不肯散去。

是的，就是那股血腥味，一直缭绕在他的鼻尖。从刚才那场惊心动魄的厮杀开始，他的嗅觉就似乎被那股咸腥味一直包围，即便现在被雨水和夜风冲淡了几分，却使这股嗅觉变得更为久远，好像就要自此给他的人生烙上一个印记一般。

“小心！武藏君！”

无暇思考，侧身一转，手里的寒光已经划过一道弯弯的痕迹，没入到一个硬物中去。布衣和骨骼撕裂的声音将那些绯红的血花送入了夜幕，就仿佛下了一场凄艳的雨，而那个武士就在这一片红花中扭曲了表情，并永远的软倒在了地上……

他们几乎是撞开那道木门，跌坐在地上的。直到现在，那夺命的一刀仍然在他眼前重复着同样的回放。生命是如此脆弱，而杀人，这种以前他根本不敢想象的事情，一旦发生却让他感到是如此的自然。

在喘息声中，他有些后怕，但更像是回味般的在回想着之前那一场疯狂的杀戮。在夜幕下，手中的刀如同一条失控的魔兽，上下起落在庭院、长廊、房间之中，铁器交鸣声为无数条人命送葬。而当他们杀开一条血路，冲进最后目标所在的房间里，那个皮肤白皙的青年纵身跃过，一个交错之间，结成秀康，当今天下之主的亲生儿就这样也轻而易举地死在了他的刀下。

窗外的电光配合着他的惊魂未定，开始让他意识到比起之前那个危险的任务，还有更为凶险的意外等候着他们。他们在丸目长惠的命令下顺利地完成了这次清除叛徒的任务，但是谁敢相信，这所谓的叛徒，竟然是德川家的嫡子。而结成秀康临死之前向他喊出的那句“请将我弟弟救出”更让他匪夷所思。电光一阵阵的撼动着身后佛像的倒影，那肃穆而一成不变的慈眉善目此刻看来却有些异样的阴森。

于是，他不得不佩服起身边的这个同伴了。真岛五六八，这个自称“人斩”的雇佣武士，似乎真像他自己所说的那样，杀人已经变成一件家常便饭的事情。他们两人走到一块，说起来也是一种奇异的缘分。在接受任务之前的那一夜，武藏因为不愿喝酒受到了其他武士的嘲笑，身边这个长相乖戾的汉子递过酒瓶，命令般的要他喝下。他接过以后扬手就把酒泼在了对方的脸上。他们在其他武士的起哄声中举起了木刀，真岛的猪突猛进最终还是输在了武藏电光火石般的一下横斩中。

“如果是真刀，现在你已经死了。”

说出这句话的时候，武藏是感觉得出自己的残酷的。他却没有想到，从来没有杀过人的他，正是来自于天生的一种杀意，令丸目长惠，这位名扬四海的将军剑术师范看中了他，令他离开自己乡下的道馆，转而进入生死无常的军伍之中。而同样是这种杀意，却让桀骜不驯的真岛五六八同样站到了他的身边，双双接下了这个凶险无比的暗杀任务。

一阵急促的敲门声震响着这座荒野古庙。被打断思绪的武藏根本来不及阻止，真岛就已经兴奋的迎出门去。一声闷哼，真岛随着怦然倒地的门板摔在地上。

电光将站在门口的那人拉成一道长长的斜影，浓黑的双眉，坚毅的双眼，本应是他们期盼来迎接他们的长官丸目长惠，此刻却以斜指朝下的剑刃和身后一排足轻起落不一的剑尖寒光，宣告着他们的绝望。他们终于明白过来，这场暗杀原本就是一个圈套，而他们也不过是那次在丸目长惠耳边下着神秘吩咐的那个妖气十足的僧人，南光坊天海实施阴谋的弃子而已。武藏永远都记得，在自己的道馆，丸目一架一迎就击飞了他手中的木刀。悬殊的实力差距使他一直有着为何挑选自己进入军中精英的疑问，而此刻无疑已经有了答案。执行任务的人必须够强，这样才能有顺利完成任务的可能，但是在丸目长惠面前又必须是不够强，能完全让他抹杀的程度。绝望和疲惫掺杂着无边的夜凉覆盖着武藏整个身体，但不知道为何，正是这种绝无出路的困境，却在他身体内煽起了几簇莫名的火焰。他深吸一口气，举刀向丸目长惠这个自己以前认为不可能超越的对象砍去。剑刃相交，沉重的压力透过兵器直接震荡着他的身体深处，一种杀戮的欲望却因此再度蔓延了开来。惨呼声中，面前又多了几个死人，而他随着刀光斜掠而出的一招杀势，犹如惊天一笔，竟生生的将丸目震倒在地上。

他顾不得为战败强敌而兴奋，只是和真岛二人拼命杀开一条血路，但还没有完全冲出古庙，更多的敌人又将他们包围了起来。在那些士卒中间，一个表情冷漠而傲慢的少年斜眼望着他们，背后几乎比人还要高的太刀有着万分的震慑力，而冰冷的眼光中竟有着一种藐视众生的无聊。

相反的是，随着体力和希望在他身体内不停的流逝，他却燃起了更为炽烈的求生意志。当他抽出小太刀的时候，那个少年剑士的眼里骤然亮起了灼热的锋芒。这是他，宫本武藏独一无二的二刀流第一次在世人面前出现的时刻，血花和悲鸣在他身周无穷舞动，写下了道道惨艳的风情。

随着最后一名士兵的惨呼，那把太刀卷起了呼啸的雷鸣，翻覆一切般的向他当头斩下。双手的刀身在太刀的磨砺下发出尖锐的嘶鸣，他几乎是耗尽全身的力气才架开那把犹如死神镰刀般的太刀。然而太刀却像是一枚附身的符咒，在地上划过的火花中如影随形地紧紧跟着他，只要他有一点迟缓，立刻就会被这把太刀斩为两段。

他没有想到，是真岛用力地把刀一架，才使他没有立刻丧生。他当然也没有料到，矢志要敌住这个名叫佐佐木小次郎的真岛，一招之间就付出了一只左眼的代价。他意识到哪怕有须臾的迟疑，他们立刻就会命丧于此，于是，便拖着真岛跳下了山崖……

日光，将他们身上的泥泞和血痕晒干，剩余的一些精力也继续在一场场追杀中溜走。真岛将手里的刀交给了他，告诉他如果自己有什么不测，一定要把这把刀交到一个名叫“浮世”的女子手中。到现在他终于知道，真岛投身军旅本来就是为了赚更多的钱来养这个女子，现在饷银自然成为了泡影，那么也只有这把刀还能换来一点钱吧。

他制止真岛继续说下去，然而当他看到吊桥两头都出现围堵的追杀者时，也不得不深吸了一口凉气。他放下真岛，向那几个敌人冲去。但是他万万没有想到，解决了面前的几个敌人之后，身后传来轰然声响，真岛居然用佩刀砍断了吊桥的绳索，缓缓坠下之际，那张永远带着点挑衅意味的脸上却留给他一个轻描淡写的轻松神情。

他跪倒在山崖边，呼唤声和那生死与共的同伴齐齐消失在了万丈深渊之中。直到此时，他终于完全疲惫，终于在不停的搏杀中软倒了下来。对杀人引起的兴奋和快意被完全的绝望所代替，与此同时，一个名字在一片幻觉中升起。

佐佐木小太郎。

宫本武藏知道，有生之日，他终将无法逃避这个名字的追噬，而必须站到这个有如死亡符咒一般的名字面前去……

贰 誓愿

万般的风情翩飞过娇艳的面颊，含波欲流的眉眼闪烁的却是钱袋中那些彼此碰撞的银钱。

纸醉金迷的浮华，将祇园变做一个隔世的长梦。无数旅人在游廊的无边艳色里忘记尘世的一切艰辛和苦恼，恰似大道上永不停息的锣鼓丝竹，使人们浅薄而满足下去。

当“挂回”的生涯对他来讲，是无比轻松的一件事情。他就这样，时常歪倒在自己“龙屋”的草席上，抽着那一管烟。一旦有人叩响门扉，多半是祇园最大游廊鹤屋那个伊东又带来的生意，通常要他做的多半是收账、警告、惩戒之类的事情。四年里他的拳头击碎了无数的陌生和不敬，终于让“祇园之龙”这个名号让很多人铭记并敬畏。

是的，在祇园这样一个完全由钱财和实力决定法则的世界，获得人们的尊重有时候是这样的容易。整齐的脚步送出了一排四个见习游女“秃”，而在他们身后，最高级别游女“太夫”吉野迈着永远典雅端庄的步子，带起一阵香风一路勾起了所有人的目光。无数人来到这里，只为千金换得太夫一笑，而在他，桐生一马之介眼里，也不过和他一样为了钱财而无所不为的俗人罢了。说起来，吉野一直都是这样关注着他，就像是现在一般，站在“龙屋”门前，对着朝里慵懒卧着的他，说些无关紧要的短长。经过了四年之后，初见时，品级尚只有天神的吉野带给他的冲击已经不复存在，就算她和记忆中那张刻入灵魂深处的脸是如此惊人的相像，最后他还是以无言来埋葬了那一段过去。因为正如同他自己需要被他人遗忘一样，他深信这里的



每个人，总有需要被他人遗忘的东西。

今天的喧闹有点不同寻常，好事的门役兴冲冲地跑来告诉他有一个特殊的客人。他没有想到这一次的“客人”会是一个怯生生的小女孩。褴褛的衣衫和稍带有点脏的脸庞依然盖不住小女孩脸上的稚气，看得出来她是经历了不少辛苦才到这里来的。

小女孩遥欲言又止的样子令他十足的不耐烦，而她紧紧抱着的那把刀又令他隐隐有些不安。

“是的，只要给钱，我什么都可以做。”小女孩一再的询问让他心里有些烦躁了起来。

“我，我请求你……”小女孩怯生生的声音突然变得坚决了起来。“请将一个叫宫本武藏的人杀死！”

他身躯一震，看着这个脸上变得万分坚毅的小女孩。片刻的沉默之后，他还是向里躺在了草席上，慵懒地抽起了烟。

“没有钱，什么都做不到。”

烟雾在他眼前时分时合，身后一阵寂静。

他万万没有想到，那个小女孩居然会大起胆子追上鹤屋的女将（老板娘），请求女将把她买下使她也成为一名游女。

当他接下小女孩手上那一两金币的时候，不知是小女孩浑身的装扮令人刮目相看，还是她脸上有如成人般的坚定，而令他十足动容。也许世间除了他以外，再也没有任何人在听到小女孩杀人要求的理由之后，更会感到啼笑皆非了。“宫本武藏”将小女孩遥的家人悉数杀害，却为什么唯独留下这一根幼苗，难道就为了让复仇心切的小女孩代自己找到要找的人?

但无论如何，身为“挂回”的他，是没有借口，也没有理由来拒绝这个请求了。为了这个小女孩，隐隐中也为了自己需要探究的谜底，他，桐生一马之介终于难得的要从自己房里的秘道，走出祇园去。

洛外町与祇园相比，同样的浮华中带着更多的是现实。到处横行的恶霸和骗子，吆五喝六的赌徒，无时不在的挑衅和抢夺，却让他有了更多肆意打架的自由。

然而，见识惯龙蛇混杂的他，在看到本阿弥光悦，这个河原町表面上的画家的地下基地时，依然要为之动容。这个看似肥胖甚至有些笨拙的画家在地下养起了一支忍者军队，能够打探到各种的消息。

正如同任何人求他做事要出钱一样，从光悦这个情报屋处获得情报也是需要代价的，而这个代价就是涉险到恶名昭著的土匪穴户梅轩处夺回被盗的一件珍藏。

从町外的林道到穴户的巢穴并不是很远，这足以证明这股土匪的猖獗程度。而当桐生冲入这个山洞之后更是领教到这股悍匪的手段，遍地的机关，斜坡上滚落的火球，从角落里射出的火矢令他步步凶险。所幸虽然这几年他并没有遇过多少大阵仗，昔年出生入死的经历依然令他有着远超常人的反应，他并没有花费太多时间便冲入了山洞的最深处。

一道长长的寒光如毒蛇吐信般朝他面门刺来，他翻滚后拔出了双刀，正要顺势攻过去之际，面前的景象却生生令他怔住。一个左眼蒙着眼罩的精壮汉子挥舞着长长的锁链，脸上全然是一副轻描淡写的残酷和挑衅神色。

“真岛……”

对方不容他有过多思考的时机，锁链两头的飞镰如双头蛇一样一进一退的来回逼迫着他。酣战之际，那名汉子将锁链飞掷到一根石笋上，呐喊发力之际，尖若铁锥的石笋便朝他头顶刺下。他几乎每次都是在毫厘之间避开飞镰的进攻，并且用双刀钉住对方的锁链，终于击倒了这个难缠的对手。

似乎有些意外，又像是在意料之中。穴户梅轩这个令人闻之变色的土匪很爽快地就承认了自己的落败，并且把光悦的那个黄金佛像还给了他。



“你看起来怎么有些面善？不过不管它，希望以后我们还能见面。”

桐生接下佛像，看着这个独眼汉豪快的笑容，心里很清楚这人已经完全失忆。也许，再没有什么比毫不点破更适合现在的这种情形了。

从山洞中走出，熹微的晨光中，桐生一马之介有些释然的笑了。同时，他在心里更坚定了两个信念，其中之一，就是尽快帮小女孩完成她托付的事情。

叁 惊煌

投贴、拜见、稽古、破匾……

对于光悦嘴中描绘的这个“宫本武藏”的行径，他既感到陌生，却又毫无意外。四处踢馆，不停从生死较量当中证明自己的力量，本来就是一个剑士毕经的路途，只是他并没有猜出，那个始终未得一见的“宫本武藏”，终究是名字的巧合还是靠这个名字在图谋着什么。

“宫本武藏”下一个要挑战的是京都名闻天下的吉冈道场，与此人正面接触的最好机会就是混入吉冈道场。然而，要混入吉冈道场，除了通过入门试练成为其门下生以外，似乎并没有其他更好的办法。除了必要的实力以外，吉冈道场规定必须有与本门颇有渊源的名门剑士举荐，才有接受入门试练的机会。

依靠鹤屋伊东的指点，桐生照伊东说定的时间来到鹤屋后门，候着吉冈道场当前主管“传七郎”一派势力中的祇园藤次。这人看起来完全是一个纨绔子弟的样子，刚在桐生面前出现就上演了一出调戏遥的丑剧。为了今后的目标，桐生不动声色地迎上去直截了当地吐露贿赂的意思。祇园藤次瞥了他一眼，几乎是不假思索地就接受了他的请求，收下他的贿赂之后自顾去鹤屋寻欢。桐生看着遥自己擦干泪水，咬唇强忍却依然默不作声回到鹤屋继续自己工作的样子，双眼现出不忍之际，唯独只有沉默而已。

吉冈道场不愧为天下名门，道场边坐着的两排弟子形容整齐而肃穆，中间号称吉冈第一门下生的植田已经接连击倒几个挑战者，正自高声询问谁是下一个挑战者。

“你还等什么？这就让我看看在关原活下来的你，到底有多强的实力吧。”

祇园藤次轻描淡写的一句话已令桐生暗惊。加上本阿弥光悦，祇园藤次已经是第二个当面点破他身份的人了，“祇园之龙”这个骇人耳目的身份竟然是如此的不具备意义。

但当下他已无暇考虑这些潜在的危险，只有应声站上去。植田“吉冈第一门下生”的名头并非浪得虚名，招式大开大阖而不乏凌厉，然而在他眼里，却依然破绽百出。一个腾挪之际，方才不可一世的植田已经被击倒在地上。

“好剑法！”随着清澈的喝声，吉冈道场的主管吉冈传七郎走了进来。在桐生眼里，这个天下名道场的剑士师范犀利的目光更多的只是一种世故和老练，却看不出剑士那种视生死若无物的锋芒来。随后的几句交谈更是印证了这个印象。一开始传七郎极力地赞赏桐生的剑术，但当听说桐生无门无派之后却又显出了非同一般的倨傲，并表示不肯收桐生入门，因为吉冈道场是不会允许一名“浪人”加入的。

“剑士，只有经常介乎生死之间，才能发挥出自己的全部实力。”一个面貌温和儒雅的剑士也走了进来。“真剑胜负，并击败我，你就可以加入吉冈。”

从传七郎的反对声中，桐生立即猜到这个气定神闲的中年就是吉冈道场当今当主吉冈清十郎。吉冈两兄弟之间的磨擦桐生在伊东那里早有耳闻，两兄弟在外人面前截然相反的态度更是印证了这种说法。然而比起传七郎脸上的精悍来，清十郎一派温和的面容却让桐生更生戒备之心。

接过清十郎抛来的刀之后，桐生不敢有丝毫的怠慢。因为使用双刀会暴露自己的身份，唯有将一刀的实力发挥至淋漓尽致，方可以对敌这位闻名天下的大道场当主。清十郎刀法如其人，并无凶狠的攻势，但轻描淡写间就可以避过桐生的进击，只是一个侧身便转守为攻递出杀招。两人如同两个陀螺一般彼此绕转迂回，看似平淡无奇的进退之间已交错无数凶险。多个回合之后，桐生看准一个破绽，剑如流星之势直夺清十郎眉心，双剑相交，清十郎手中之剑已断为两截。

“对不起，桐生先生，请原谅我弟弟的无礼。今后吉冈道场就承蒙您发扬光大了。在下有事，先行告退，失礼了。”传七郎忿忿不平地离开之后，清十郎依然还是那样温文尔雅地宣告了桐生入门的批准之后走出了道场。

“恭喜你成为吉冈道场的一员了。”

祇园藤次的祝贺声并没有令桐生有半点的喜悦，他皱着眉回想着刚才交手的每一个细节。“名满天下的吉冈当主也只是这样的程度吗？号称真剑胜负，我却感觉不到他任何的杀气。这样的程度，在战场上岂非虫豸都无法杀死？”

“哈哈。原来你的目光也不过如此啊。”藤次将地上的断剑捡起递到桐生面前，桐生这才发现，清十郎手中所持根本木制的假剑。回想起刚才交手前清十郎在刀架上摘刀时的犹豫，桐生方才明白对方完全是保留了实力而故意败给了他。

出门后，桐生逼问藤次为何能够看穿他的身份。藤次这才告诉他，因为自己五年前同样被招入丸目长惠

的部队，所以一眼就能认出桐生就是被通缉的宫本武藏。而如此轻易的就接受了桐生的贿赂，却另有目的。吉冈清十郎虽然剑技精湛，却对于比斗胜负之事看得很淡，只专注于自己的生意当中。吉冈道场目前收到了那个假冒宫本武藏剑士的挑战，只能由主管传七郎出战。而正如桐生一眼看出的那样，传七郎比起他哥哥，剑术完全不可同日而语，若接受挑战必败无疑，并且十有八九会丧生。为保吉冈道场名誉，藤次希望桐生代为出战，作为交换条件，则是继续秘而不宣桐生的真实身份。

一切似乎朝着既定的目标前行着，无论那个所谓的"宫本武藏"会是谁，这场战斗一定凶险异常。若不是伊东的突然造访，桐生是不会停下自己的训练的。

黄昏将河岸染成一片绯红，半倚半藏在云层之上的红日无尽落寞的映亮着河水微扬的波光。伊东突然挥斩来的刀令桐生几乎来不及躲避，只得同时拔出佩刀与小太刀架住了突如其来的袭击。

"双刀流！你果然是宫本武藏！"

长河落日之下，刀光剑影惊起了些许风声。无论是什么原因和企图，伊东连绵不绝的攻势从四面八方袭来。如涓涓流水，首尾相衔，无穷无尽；又如惊风乱　，铁线银簪，无迹可寻。岸边的杂草不停断折激飞，在斜阳里蓬乱如雨，在空中急骤旋转许久之后终于在交错而过又复静止的刀光之后絮絮落下。

"看样子，伊东一刀斋委实是老了。"

两人以同样的姿势躺倒在地上，伊东的感叹令桐生听来同样有唏嘘之意。到祇园的四年以来，他从来没有想到过鹤屋这个平庸的伙计竟然是昔年与大剑豪柳生石舟斋齐名的剑客伊东一刀斋。信长之后，德川与丰臣秀吉为争天下而不惜一切代价网罗人才，一刀斋的盛名使德



川派出了使者招募伊东。但伊东当时一心只想将一刀流发扬光大并超越柳生的新阴流，断然拒绝了德川的招募，其后满门以及道场弟子均被使者杀害，而这个使者却正是佐佐木小次郎。发誓要报血海深仇的伊东潜伏在祇园，花费多年时间方才等到一个理想的机会。近日，德川幕下某要人将来鹤屋，小次郎也将同行。通过光悦而深知武藏与小次郎之间冲突的伊东，正是想借着这一次交手决定谁才有资格来对敌小次郎。

"是的。我确实想和小次郎再一次交手，我对他的憎恨，完全不亚于你被灭门的仇恨。但是，现在我没有任何复仇的想法，只是想作为一名剑士，来验证我真正的实力。"

"桐生，我也曾经是一名剑士，也理解你的想法。但是时代正在改变，不是什么东西都可以用剑去证明的。而因为剑所产生的仇恨，却不得不通过剑来解决。"

由剑产生的仇恨吗？由时代而改变了剑的作用吗？桐生望着天边的落霞逐渐被一片墨蓝清洗，双眼之中却映出了一个更为深邃的倒影。是的，四年之前，有一个人曾经让已经发誓弃剑的他再度握起了手中的剑刃，并且深信真正强大的剑士，会利用剑的力量去救人。自那以后，他对于与小次郎再斗一战的渴望，已经变为对自身的一个验证。口口声声把复仇当作人生目标的伊东，又如何能够了解到那令他思想发生完全转变的一年呢？

肆　迷踪

入夜之后的祇园，永久不变的在一片莺声燕舞中喧嚣着。占据着这里最高位置的建筑，鹤屋更是聚集了祇园一切的富贵与荣华。板仓胜重，京都所司代这一夜将要在鹤屋设宴。奇怪的是，根据光悦的情报，平时板仓非常反感祇园这一声色场所，这一次在鹤屋设宴肯定带有德川家的密令，要在祇园找到一个重要的人物。在光悦提供的列席者名单中，除了德川家剑术师范佐佐木小次郎以外，桐生还意外地发现了丸目长惠的名字。看着这个遥远而依然难忘的名字，桐生双眼中仍然不可自抑地升起了两朵愤怒的暗焰。

桐生与伊东绕过层层看守，从鹤屋里道绕到了距宴席厅最近的一间里屋。通过微微拉开的门缝可以看到板仓坐在主席之上，但是席间并没有看到小次郎和丸目两人。正当桐生在寻找目标人物时，板仓起身要去解手，却强行拖着遥一同前去。怒不可遏的桐生当下就要拔刀冲进去，但还是被伊东按住，提醒寻找目标要紧。

正当担忧遥的桐生心急如焚之际，厅中一阵混乱，一个随行官员应声倒地。小次郎慢慢走入，在其他人惊怒的质问声中，手中太刀瞬间将席间官员送入冥途。

"小次郎！以前你带给我的今天如数奉还！"桐生与伊东几乎是同时破门而出，但复仇心切的伊东还是站在了桐生的身前。

门外的热浪开始涌入，四处皆是惊呼起火之声。小次郎好整以暇的问他们是否还关心遥的死活，桐生无奈之下只好将小次郎留给伊东，焦急地循往板仓的去路。

火势在鹤屋中蔓延的速度越来越快，房梁木梯开始坠落，四处乱撞的板仓眼看无路可走，只好把遥扔下，自己寻路逃生。板仓自己没有想到，紧跟其后的桐生更没有想到，在火中陡然出现的丸目长惠一下就将剑插入了板仓的身体。火光在桐生眼中一片赤红，他几乎是踏着炽烈的浪尖向丸目冲去。火花飞绽为片片破碎的刀光，上下旋舞，整幢楼宇开始瓦解纷纷落下，竟不知是因为这大火还是剑刃间的震荡而溃败。双剑相交之际，桐生刀上系着的铃铛铮铮作响，丸目无心恋战，借着桐生的剑势破墙而去。桐生方才恢复了理智，慌忙抱起了遥，冲出火海。只是他未曾注意到，刚才因听到他刀上铃铛作响而悠悠醒转的遥表情大变，直如见鬼一般……

一场大火之后，鹤屋，这个祇园的标志变为一个空壳，无数人呆望唏嘘之际，桐生却只是一阵惘然。

前来找他的遥摊开手掌，上面一枚铃铛看起来是这样的触目惊心。

"这和叔叔你刀上的是一样的，不是吗？"

"你，你怎么会有这个？"

"我永远也不会忘记的。"遥低着头，声音中透出无尽的悔意，无尽的伤心，却也有无尽的怨恨。"这是从杀害我一家人的凶手刀上摘下的。"

桐生深深一震，不知道该如何作答。

"板仓先生，也是被叔叔杀死的吧？"

"不是的！他是被丸目……"

"那么，请问叔叔你那个时候为什么要去鹤屋？"

"我……"桐生黯然将脸偏向了一边，因为他实是不知该如何回答。

"所以叔叔才会一直找不到宫本武藏的下落。"遥几乎是咬着嘴唇才艰难的把这句话说出。"因为叔叔你就是宫本武藏，杀死我一家人的凶手！"

桐生呆望着遥伤心离去的背影，繁华热闹的祇园似乎一下子变为荒凉之地，而让他感到深深的寒意。面对这层层的涡云诡澜，他失去了解释的力气，也不愿意自己去解释。现在对于他来讲，最为急迫的更是尽快找到那个冒充他的"宫本武藏"。

根据光悦提供的情报，"宫本武藏"将会出现在天下枪术大家宝藏院例行的比武大会上。桐生赶到宝藏院之后正愁于没有引荐者，却没想到寺门口一个看来瘦小的老人却提出要试一试他的实力。一番激战后，桐生领教到了天下一流的枪术，更没有想到这个貌不惊人的老人却是宝藏院上代当主宝藏院胤荣。胤荣的举荐是想通过桐生的实力告诫自己的亲生儿子，宝藏院胤舜天外有天，不要过分骄傲，更不要偏离武学本原，将争斗当作修炼的目的。桐生果然不负他所望，在战胜两个对手之后，抵挡住了胤舜如蛟龙出海一般的枪术，而这个目中无人的盛气少年落败之后嚎啕大哭的奇状也令所有人讶然无语。

但是对于桐生而言，这次奈良之行却偏离了主要的目的。"宫本武藏"将会出现在宝藏院的传闻，根本就是胤荣编造的，只为了将桐生吸引过去。然而，桐生万万没有想到的是，离开奈良之前，胤荣还给他安排了一次特殊的见面。在胤荣草屋中，隔着窗见到了桐生恨之入骨的丸目长善。但丸目告诉他，这一次见面是冒着背叛"主公"被发现的危险。语焉不详的原因使武藏与小次郎迟迟未曾到来的决战变得事关重大，而在这一切的背后，竟然和当年暗杀结成秀康以及天下政局有着深切的关系。

丸目誓言今后决不再欺骗桐生，但桐生现在非但不知道是否该相信这个原先的仇人，甚至连对方究竟是友是敌也无从知晓了。

在奈良修炼数月，回到京都之后，"宫本武藏"即将挑战吉冈道场的传闻越来越甚嚣尘上，甚至连祇园之中都充满着一种躁动不安的气氛。

身为太夫，吉野的一举一动总是那样的优雅得体和善解人意。当她把遥领到龙屋前来的时候，遥低垂着头，神色尽是不安与惶惑，却什么都没有说，只是与桐生约定晚上去鹤屋一游。

经过重建，鹤屋那昔日的繁华再度重现，氤氲的香气将一切都变得暧昧和缓和。吉野把遥引入房间，



遥的举动行止已经像是一个优秀而成熟的游女，而桐生看着视若自己女儿的遥，双眼也尽是关怀的柔和。

“听说叔叔明天要赴约决斗，所以，所以……”

片言只语令桐生顷刻理解遥为他感到担忧，正如他从来不善于为自己辩解一样，此刻的他，亦不善于表达什么，只是在心里更坚定了完成这个小女孩托付的信念。对于他来讲，太多的责任需要他去背负，而他也将承受和解决这些责任看作使自己不断变强的修罗之路。

在吉冈道场，他和祇园藤次看到了吉冈两兄弟的争执，清十郎要亲自与武藏决斗，而无论以前有着怎样的分歧和格格不入，在这生死关头，依然令人看到了他们的手足情深。

黄昏时分，桐生照着藤次的嘱咐赶到了郊外的麦子地。枯黄的麦叶随风舞动着残阳的血色，桐生心里除了期盼真相的些许不安以外，竟是一片平静，过多的变故已让他对于未知没有了任何的惧怕。

模糊的轮廓随着移近而逐渐清晰了起来，当那个气定神闲的影子再度站到面前，却合着满天的夕阳隐隐带给他一种压迫感。

“清十郎先生，你为什么要来这里。”

“武藏。果然是你。”吉冈清十郎盯视着他的双眼。

“我是受藤次嘱托，来代替先生你的……”

一阵寒意从额头掠过，桐生眉心立刻多了一道血痕。他惊奇地发现，清十郎原本平和无争的目光里已然涌起了无边的斗志。

又是迎面一斩，桐生拔出双刀抵住。

“双刀流！果然是宫本武藏没错了。”顷刻之间，斜阳燃尽的血色燃烧进了两名剑士的身躯。“我一向平静如水，只有你，才能让我生出必杀的意志。”

两人举刀相对，此时已经无需更多的解释和言语了。无论这是否又一场阴谋，在两人燃起的杀意之间，他们找到了真正剑士之间的尊重与赏识。无论生死，无论结果，这一刻他们是为了一比高下而存在的，追求最强之魂是他们价值的唯一所在。与上一次完全不同，清十郎每一次巧妙的腾挪之后，便是连续的杀招。吉冈剑术的真髓在劲风呼啸中发挥得淋漓尽致，张扬的剑气如同刺破苍穹的电光，使桐生每一步进退都如涉刀山。双刀的威力在这空前的压力下也急速膨胀，令空间都将破碎流失的激斗中，终于分出了胜负，也决定了生死。

倒在地上的清十郎告诉桐生，弟弟传七郎在三十三间堂与藤次郎在一起，极有可能会遭遇不测，他将弟弟以及吉冈道场的命运交给了桐生这个第一个也是最后一个生死相搏的对手手上。暗红的霞光之下，清十郎逝去时的面容居然是如此的安详和欣慰。

植田率领众多埋伏在周围的门生包围了桐生，直言不讳地承认了这次比武完全是他和藤次策划的颠覆阴谋，而现在他们只要将武藏灭口并对外宣称为清十郎复仇，那么就可以在藤次铲除传七郎之后，顺理成章地将吉刚道场掌握于指掌之中。

刚刚经历一番平生未见的激斗，桐生确实有些尚未恢复过来，幸得赶到的伊东替他殿后，他方才能杀出一条血路，一直冲到三十三间堂。一路上，他已经数不清挥出多少刀，已经完全记不起断送了多少条性命。他的身体像是一个无底的漩涡，只要斗志一息尚存，力量就永远不会枯竭。当他耗尽最后一点力气终于将祇园藤次也终结在自己剑下的时候，他浑身沾满的血污令他看来就像是从地狱中走出的一般。

他向传七郎坦诚是他杀死了传七郎的哥哥，而传七郎发自肺腑的感谢之言在他耳里已是一片模糊，他甚至已经记不得自己是怎样走回洛外町的，在路人恐慌的叫声中，被血染得通红的他终于重重地倒在了地上……

伍 因果

面对着这张在榻上昏睡不休的脸，一些复杂的情绪出现在她的脸上，似是怜悯，似是惧怕，又似是痛恨。

褫夺过无数人生命的寒刃此刻安静的躺在地上，而那上面的铃铛却在屋外流进的风中轻轻摇晃。她，这个尚且年幼却已经承担了很多事情的小女孩，看了手中铃铛许久，咬牙抽出了刀，举起对着榻上昏睡者的胸膛。

“要杀了他吗？”吉野永远是那样的不动声色。“决定了就不要后悔，我不会阻止你的。”

刀身的寒光反照出她变幻无定的神情，她举了许久，也许是因为手臂乏力，也许是因为缺少必要的勇气，最后还是无力地垂下了双手，掩面跑出了门外。

吉野坐下，拿起烟管吸了一口。“你还要装睡到什么时候？”

那个昏睡的人睁开了双眼，眼神中却是无尽的沉痛之色。

“不要追出去吗？”

“现在的我……也没有什么要和她说的，就这样吧。”桐生接过吉野递来的烟管，默不作声的抽着。

经历了这么多场恶斗的桐生是没有想到这么快就会恢复到过去的生涯中去的。一个长相敦厚的老先生在他与光悦伊东商议时找到了他，但给他的任务只是带领着在京都游览一番。食店、赌场、将棋馆，这个老先生似乎对京都的一切都颇感兴趣，只是让桐生觉得十足的无聊。

第二天一早，走出龙屋的桐生看到这个老先生和一个人在说这话，而那人却赫然是失去记忆的土匪穴户梅轩。这个老先生拉着他们一块去鹤屋行乐，但是今天吉野的表现一反常态，看到梅轩之后似乎方寸大乱，舞未终场便前所未有的失礼跑出。好在老先生并不在乎，却向鹤屋女将提出了要为遥赎身的要求。毫无心理准备的女将开出了与太夫吉野一样高的赎身价码——五百两，但这老先生却不假思索的答应第二天就把银两带到。

梅轩起身要去厕所，但实质上却跑到了鹤屋的屋顶上冥思苦想，他见到吉野的时候，一种亲切的感觉也瞬间浮上，只是无论如何都无法从记忆中调出关联的印象。他思考许久都未见结果，就拍拍屁股准备回去，但是一不小心，居然从屋顶直直摔落了下来，以一种最为夸张的姿势栽倒在地上。当错愕的路人看着他狼狈不堪地爬起时，他本来嬉皮笑脸的神色却变为一种凝重和怨毒，他似是想起了过去的一切……

没有人会猜到梅轩为何突然绑走了遥，并把她带到郊外的清水寺去。桐生杀破土匪重重堵截之后，冲到了清水寺的悬空阁上。

梅轩完好的右眼中已经没有任何失忆者的含混，他的姓名，他失去一只眼睛的原因，他和桐生的关系，所有的一切都回归到了他的记忆中。

“我将浮世托付给了你，而你是怎么做的！”

锁链比起第一次更为迅猛地击向桐生的面门，这一次桐生要在地上翻滚方才能躲开。“是的，我是没照顾好……”

“你居然把浮世卖到了游廊，让她做这种工作！”

锁链如同拘命的毒龙，一次次的进袭着桐生，甚



至还向被绑在柱子上的遥刺去。没有足够机会解释，也因为要可能受到伤害而不愿再解释的桐生拔出了双刀，要与梅轩，不，真岛之间决定胜负后再解决这个误会。

夜雾将冷月变得更为凄凉，五年前那个雨夜的寒冷再度冲刷着两人的身心。只是曾经的生死与共，曾经的默契和相依都不复存在。锁链勾起世间一切恨意，擦过廊柱，击碎地面的青石砖，与他的双刀作着不死不休的约会。

一场苦斗之后，真岛仰天倒在了地上。酣斗之后的桐生也瞬间被抽空了力气一般，只是生起无边的悔意。匆匆赶到的吉野扶起真岛，告诉真岛她并非浮世，而是浮世的姐姐扬羽。

当吉野问起浮世究竟为何而死时，桐生满脸的苦痛，低声说出了浮世为自己所杀的事实。

“果然，这个传言果然是真的！”吉野纵声呼喊，并且用尽全身力气向桐生脸上掴去。

桐生满脸黯然，他是万万没有想到，恢复过神志的真岛此时却带有点嘲笑意味般的看穿了他的心思，并且告诉吉野，浮世不可能被他所杀。

真岛的讪笑，吉野的质问像是两股洪流，将他再度卷入到五年之前他那不堪回首的过去……

手中的刀由于有着真岛的托付变得格外的沉重。当他终于来到位于近江这个僻静的村庄时，过度的饥饿和疲劳已经使他看来如孤魂野鬼一般。

当他在水田里找到浮世的时候，终于到达目的地的满足反而令他几近虚脱。

听说真岛的死讯后，这名叫浮世的女子脸上表情万分的复杂，却只是不肯收下这把刀，跑回自己家中。

武藏追到浮世家中，坚决要她收下这把刀，浮世寒下脸来几乎要下逐客令。然而却招呼武藏去沐浴，并且做好了饭。

许久没有过的温暖令武藏颇为感动，而饭后浮世娓娓的倾诉也终于令他完全知晓了真岛和浮世之间的渊源。原来，真岛非但不是浮世的恩人，反而应该是她的仇人。若干年前，浮世那身为剑客的父亲向号称“关东人斩”的真岛挑战，并且在公平的决斗中丧生在真岛剑下。浮世姐姐扬羽到游廊当了游女，真岛怜悯孤苦伶仃的浮世，担当起了她养育者的责任。现在真岛已死，遭遇陷害和丧友的武藏决心在这座村庄中留下来，继续照顾好浮世。在击败两个前来追捕的武士，并令得他们剖腹自杀之后，他立志今后不再用刀，只是日复一日的延续着耕种的生活，而每天黄昏浮世的呼唤声陪伴他度过了平静的一年。

然而，正如同久未出鞘的剑总不甘心埋藏锋芒一般，平静的生活终要被外界打破。一伙山贼为赏银来到这个村庄寻找真岛五六八。浮世在双刀上系上自己的铃铛，并拿给武藏用来对付山贼，但武藏坚守不再用刀的自我承诺，赤手空拳击倒了所有的山贼。但是大意之际，地上一个受伤不重的山贼将刀扎入了武藏的腿中，眼看武藏危在旦夕之际，浮世举刀刺杀那名山贼，但山贼临死之前还是将刀刺入了浮世的身体。

武藏无穷悔恨的抱起弥留的浮世，仔细听着浮世对他所说最后的每一句话。浮世父亲曾说过，真正的强者能以手中的剑与力量用来救人，而并非刻意回避有双刃之意的利器。佳人在怀，却已悠然而去，武藏默默拔出刺在浮世身上的剑，并把它插在地。惊慌失措的村民恰好看到他这一举动，加上山贼散落在地上的悬赏缉拿文书，便高叫着通缉犯宫本武藏行凶杀人而逃散，他也只好拖着受伤的腿，一步步的离开这个是非之地。

随着一切误会都在慢慢消除，夜空中的烟月变得更为遥远。吉野，伏在桐生的肩头哭泣着，而桐生亦是无言轻抚着吉野的长发。他何尝不知道一直以来吉野对他的关注早已超出了一般的程度，从他到祇园第一天起，他就已经看出了吉野正是浮世的姐姐。只是他不曾知晓，从第一面开始，因为他刀上的铃铛，吉野已经将他视为仇人。

小次郎的陡然出现令事态再一次急转直下。吉野背过身去愧疚的神情印证了小次郎的话，鹤屋的那场大火正是吉野所为，为的只是换回自己的自由身，故此作为鹤屋最高等级的游女，才有可能离开祇园。只是小次郎并没有料及，吉野得到自由身之后作的第一件事情居然还是在关注着桐生的安危。

长长的太刀在空中一闪，呼啸着便要往被绑在柱上的遥而去，眼见着小女孩就要命丧当场，铮然声响中，小次郎的太刀在空中停顿住。真岛用他的锁链勾住了太刀，并努力地将小次郎往自己这边迎。桐生的惊呼远远无法止住佩刀划空而过的速度，顷刻便没入



了真岛的胸膛。缠绕在太刀上的锁链如同桐生的心脏，直直的垂落了下来。又一次地，他只能眼睁睁看着真岛坠入深渊，但这一次他在真岛脸上所看到的，不再是玩世不恭或者泰然自若，对死亡的恐惧头一次写在了这个铁血汉子的脸上。

桐生，不，宫本武藏回过头来，双目中小次郎的轮廓似乎都燃起了一层炼狱之火。他咬牙拔出了双刀，空旷的悬空阁为两人的对峙描画了最深沉的背景。等待了五年的这一时刻终于到来，面对小次郎藐视众生的自傲神情，武藏头一次燃起了无边的杀意，如有可能，他甚至愿以手中的双刀，将面前的仇人打入万劫不复的地狱。

然而，看过了太多离合的上苍，似乎并不愿意这对无上的剑客在这样一个环境下分出生死。那个老先生的到来喝止了他们一触而发的决战，小次郎极不情愿的要离开这里。面对武藏“休想逃走”的喝问，他轻篾地扬言希望下一次也不再有任何人任何因素来阻止他亲手终结武藏的性命。

这个老人究竟是怎样的身份才能令小次郎听命，桐生尚且无法知晓，他只是在责问老人为何不早点赶到，这样也不至于令真岛白白丢失了性命。然而，老人的注意力完全集中在了遥的身上，为她解开捆绑之后，双眼中充满着亲人一般的慈祥之意。

而对于桐生急于要解开的谜团，老人应允一定会给他们一个完整的解答。

陆 决意

再度回到的祇园，依旧是那样的浮世繁华，只是一些不为人所知的内在悄悄产生了改变。当鹤屋女将将遥带到桐生面前的时候，小女孩仰视他的神情已经不用任何的语言来作说明了。他们现在所要做的，只是静候那神秘的老人给他们一个真正的答案。只是他们未曾想到老人派来的迎接队伍竟是无比的隆重，更令众人惊诧的是，这些官员居然是受命于上代将军德川家康公，来接桐生与遥。

二条城的巍峨气象使鹤屋相形见拙，饶是经历过无数出生入死的桐生，在等待时也不觉有些许紧张。

那个老先生依然微笑着走进来，并招呼他们品尝自己在京都吃上瘾的天妇罗。

“请等等。你，究竟是谁？”

“在下……”老人慈祥的面上竟无比的恭敬。“德川，家康。”

虽然隐隐已经猜到了几分，但当老人报出这个如雷贯耳的名字之后，桐生与遥相视的目光中依然有着不小的震撼。桐生万万没有想到自己的一些恩怨，竟然和这位统一天下的豪杰有着千丝万缕的联系。而板仓强行带走遥的原因也得到了一个完整的解答。遥，正是德川家康的孙女，而她的亲生父亲，却是死于武藏刀下的结成秀康。

桐生暗叹一声，他实是无法解释自己此刻究竟作何想法。固然遥已经得知在她面前杀害养父一家的并非桐生，但如此阴差阳错般，桐生却成了遥事实上的杀父仇人，此后他将要如何与遥相对?

五年前的陷阱是天海所为，围绕着桐生、遥的一系列阴谋，也全是天海一手操纵。在这样的局势下，遥只有呆在祖父家康公的身边，才能保证最大限度的安全。遥的回答令方才心乱如麻的桐生大为意外。

“我只想回到祇园，一直跟在桐生叔叔的身边。”

从侧面无法完整看清遥的表情，但只是这句话的语气，依旧重现了一个当日捧着佩刀，向桐生祈求要杀死宫本武藏的小女孩。

比起天下主的器重，遥的信任令桐生排清了一切的顾虑。他告诉自己，从这一天起，他将真正成为桐生一马之介，以剑士的名义，永远为守卫遥而战斗下去。家康公并没有作过多的挽留，只是告诉桐生，前将军家剑术示范，天下剑士眼中的一壁高峰柳生石舟斋等着与宫本武藏一会。

从第一次握剑开始，柳生这个名字似乎就永远是不可逾越的绝顶。赶往奈良柳生之里前，桐生只是静静地抽着烟管，平静的面部看不出实有如许多的思绪。

“你要准备出发了吗？”

祇园的朝阳将吉野映照得明艳不可方物。桐生抓起了榻上的双刀，而吉野放在边上的却是精心准备的一份便当。

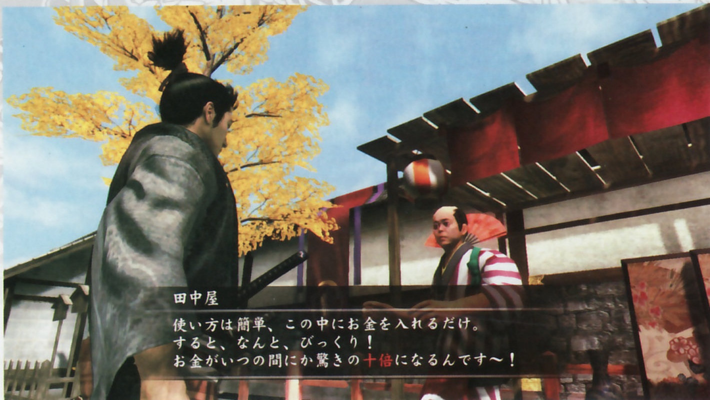
“谢谢你，吉野。”

“现在还叫我吉野吗？”

桐生看了吉野一眼，那嘴角的一抹笑意也令他有些许的心动，然而他深知，像他这样未卜前程的人，有些承诺是不能轻易给的，即便是如此的缄默反而会伤害到别人的心意。“是的，扬羽。”

相视一笑也许就是最好的说明，心中的默契也不再需要任何的解说和点破，桐生就这样踏上了不知安危的路途。

柳生之里果然有着不同于一般道场的气度，与其称之为道馆，不如视作不知深几许的候门更为合适。戒备森严的门下生将桐生团团围住，纵然是桐生一直未遇敌手的双刀，应付起新阴流的剑阵，还是感觉到重重压力。破除剑阵后，一个少年再度拦住了桐生的去路。虽然面前的少年并未稚气全消，但犀利的剑式却十分老练，灵动的剑尖总是能寻觅出桐生任一破绽。然而这少年毕竟缺少了桐生不计其数游走在生死边缘的险境历练，最终还是败在桐生舍生一击之下。但从这少年，柳生宗严身上，已可看出他祖父并新阴流开创祖师柳生石舟斋拥有着怎样的实力。



酣战之后，少年立刻又恢复为恭谨有礼的名门子弟，将桐生迎入馆中。一个满头白发，胸口有着一道斜长疤痕的老人微笑着向桐生致意，然而，这却不是桐生第一次见到他。

四年之前，桐生从浮世家离开之后，一路受到不停的追杀。直到他逃入又一座古寺之后，临近油尽灯枯之际的他眼见将要丧生在赏金猎人手下。一个自顾喝酒的僧人嫌这些人吵闹几招之内便将他们全部打发，也正是这个形容有些怪异的僧人将武藏引入祇园，从而以桐生一马之介的身份开始了遁世生活。小女孩遥在遭遇惨剧之后也正是这个胸口有着刀疤的僧人指引，才来到祇园找到桐生的。

柳生石舟斋，天下剑士共同仰慕的绝顶高手，眼力是何等的高明，又岂有认不出桐生就是宫本武藏之理。而一代剑豪这五年来的隐瞒和暗中相助，势必有所借助于桐生的地方。

“佐佐木小次郎还有一个名字，也许你并不知道。”石舟斋平静的说道。“柳生宗矩，这才是他的本名。”

桐生完全怔住，五年来无数个梦回，都是小次郎那夺命的太刀舞起的寒光，他一直以来潜意识中思考便是如何真正战胜这个宿敌，却完全没有想到，在这个冷血少年的身上，同样有着不为外人所知的隐情，自己将要以生死相搏的对手竟然是自己恩人的儿子。情与理，恩与仇，又是一个难以解开的羁绊和谜局。

“他一心想令新阴流发扬光大，只是他追求力量的方法走上了极端的道路。”

一代剑豪略有些苍老的声音里也带着颇多无奈，这语气与宝藏院胤荣如出一辙。两位武学达人不约而同地看中了宫本武藏的实力和韧劲，希望借助他的力量令寄予厚望的儿辈迷途知返，认清武者的真谛。

比起宝藏院胤舜的单纯自负，佐佐木小次郎视人命如草芥的残酷正是其更强的地方。当丸目长惠一如既往谦恭地站在自己的面前，究竟这场决斗胜负更偏向于哪一边的疑问，丸目已经以侧头不语回答了桐生。

“相比起小次郎，武藏你只有一点更弱的地方。那就是你并没有领教过新阴流的奥义真髓，‘太刀筋’。”

“如果克服这点呢？”

“那么这场胜负也许只有天意可以决定了……”

桐生不再说话，拔出了双刀对着面前这个难辨敌友的长者。这一次才是真正的较量，在丸目一浪高过一浪的攻势中，桐生发现五年内的每一次交手，对方都保留了实力，没有下任何真正的杀手。桐生如在激流中旋转的铁舟，四处碰撞之际，反而因为越来越紧逼的压力而激起无穷的潜力，肆意张扬了出来。最后一下发出金石玉振之声的相交后，丸目的长剑划了一道弧线，将五年来的恩怨一笔终结，没入夜色之中。

两人只是一颔首，惺惺相惜之意在沉默之中融于一片深蓝。看着桐生慢慢离去的背影，丸目这张遍布沧桑的脸朝向空中的圆月，唏嘘道：

看来真的只有天意才能够做出定论了。

柒 终焉

当桐生在鹤屋看到一身便装的小次郎时，却再也没有了昔日的憎恨。遥被拐走竟然也不再令他感到焦急。因为某种默契，使他感应到小次郎这样一个和他同样走上武学极道的人，完全不会做出有违自己气度之事。

严流岛，那是我等候你的地方。

桐生默默记住了这个名字。他坦然的接受了伊东昔日赖以成名的名剑十文字兼定，静坐一夜之后悄然在晨光中走出祇园。身后的一切都在记忆中定格，熟悉的喧闹，熟悉的五色斑斓，熟悉的丽玉香华和熟悉的双眸唇角，一切都成为他极道风尘的佐证。

他就这样带着禅定之意的安然沉静，顺着一路江流直下。水声拍醒两岸山色空蒙，千峰万壑都在他脑中流转变化，带着天地之间的气象，带着天人互通的感悟，闭目三天之后，他终于踏上了严流岛，这个一切即将终结的所在。

佐佐木小次郎，这个背负着太刀的少年，兀自站在那边，在涛声阵阵中淡然望着他。几乎是同时的，他们沿着江线奔跑了起来。浪花汹涌着拍打着江岸，江风骤乱，在漫天斜阳下似乎要将世间一切呼啸都集中在此，几度扭转之后发出更震慑天地的动荡！

剑刃相交之际，除了无边的杀意，两人错落在虚空中的双眼，似乎还可以捕捉到对方嘴角一个并未真实存在的笑意。因为只有他们方才知晓，这一刻方是他们人生的顶点和一切存在的意义……



后记

在游戏中，宫本武藏以手中之剑最终感化了小次郎，并且在遭遇五光坊天海的埋伏后，孤身一人杀入严流岛天海城，连破天海军剑阵和五方鬼道的截杀。最后为掩护其他人，又是一人冲向了登岸的万数敌军。这一段是整部游戏中最高潮和精彩的部分，能将玩家引入热血澎湃的境地。而尾声中，十年后作为总管的柳生宗矩在派遣任务，全部武士追慕武藏而慷慨站起应募的场面，以及面容变得苍老的真岛对着空中的圆月向“武藏君”问候的段落，也将煽情的效果渲染到了无以复加的地步。

然而，对于宫本武藏和佐佐木小次郎这两个一生都在求道的剑客而言，严流岛的对决已是他们贯彻人生的全部。无论胜负，无论生死（历史上小次郎在严流岛决斗中死于武藏发动的奇袭中），在这一刻嘎然而止，已是笔者心中最理想的完美结局。

“龙如”系列的突出魅力最主要来自于剧本的精彩，以及对人物精神世界的深刻刻画上。这篇流水账似的剧情小说难以表达原作内涵之万一，诚愿所有玩家都有机会能细致品味这样一部撼动人心的游戏杰作，我相信每个沉浸在“龙如”世界里的玩家，一定会再次重新检视游戏所能表现出的人文价值和感染人心的精神力量。

□文/Silence

很久之前，有一个凡人弑神的故事
但是在他与战神阿瑞斯的那场经典对决之前
克里托斯曾经为了偿还自己犯下的过错
而为诸神们长期效力
这场以奥林匹斯为名的血腥圣战
最终成为世人歌颂的传说
在世界被深深的黑暗所笼罩之后
受到奥林匹斯诸神们的委托
斯巴达的幽灵开始了地底世界的旅程
途中他将遭遇希腊神话中最恐怖的怪物们
并且在这次冒险最终的时候
他将面临一个最大的选择
是为了自己过去犯下的罪孽赎罪
还是拯救世界于末日的危机？

SYSTEM 装备与升级

由于本作的故事发生在1代之前，是系列作品中最早的一部，所以本作中克里托斯的主武器是“现役”战神阿瑞斯给他的混沌之刃（Blades of Chaos）。在游戏中随着剧情的发展，会学会各种魔法和技能，后期还会得到新的武器“宙斯拳套”（THE GAUNTLET OF ZEUS）。本作中克里托斯的武器选择并不多，只有这两把，混沌之刃就不必多说了，拥有丰富组合技巧以及大范围攻击性能是其最大的优势，在历代作品中也一直是玩家们最为喜爱的武器。新武器“宙斯拳套”仍然是必不可缺的重武器，高攻击力是其优势，速度慢硬直大则是其缺点，不过由于在本作中敌人杂兵的能力被大幅强化，特别是其无受伤硬直的特点在本作中更是得到强化，这种情况下混沌之刃的特长遭到削减，而宙斯拳套这种在前两作中并不甚被看好的重武器作用反而被凸显出来，特别是到了游戏后期，许多机关、敌人，当你使用拳套时就会发现其意外的好使。



这次的太阳神盾（SUN SHIELD）除了能用来解开一些特殊的谜题之外，其主要作用就是“防反”了。确切的用法就是在敌人发动攻击的瞬间按下L，这样就能弹开敌人的攻击，类似于“一闪”，不过对于大部分的敌人攻击，成功防反之后并无法给予其杀伤，只能迫使其出现短暂的硬直。不过在对付远距离攻击时，这种防反技能却能给予敌人杀伤，包括弓箭手和一些BOSS的特殊攻击。不过，尽管太阳神盾对敌人的杀伤力有限，但熟练掌握的话至少可以大大提升克里托斯的生存几率——毕竟本作中的翻滚由于PSP键位的原因使用起来不是很顺手。还有就是，太阳神盾的防反判定还是很宽裕的，比“一闪”的要求低得多，也算是有所失必有所得了吧。

本作中的魔法发动需要用R键配合其他按键，种类只有3种，并不算多，而且效果和前几作中也比较类似。与以往作品相同，在战斗的时候打死敌人可以得到红色的“魂”，这些红魂可以用来升级武器和魔法装备，升级之后可以习得更多的攻击方式或是提升威力。游戏里的红魂可以通过消灭敌人、打坏背景中的东西、开启宝箱取得。除了红魂之外，还有回复体力的绿魂以及回复魔法的蓝魂，也是通过消灭敌人和开启宝箱取得的。这些魂在箱子里都冒着与魂颜色相同的光，有的宝箱的光是蓝绿交替的，可以自己选择回复HP还是MP。另外还有使HP和MP上限升级的道具，分别是巨人之眼（Gorgon Eye）和凤凰羽毛（Phoenix Feather），都需要收集5个才能升级。在游戏里这样的道具各有10个，一般都在一些角落的地方，好在这次对这类特殊道具的收集条件放宽松不少，只要用心寻找就能全部收集齐全。另外，本作中的这些特殊道具其实在总数上不止10个，不过当玩家已经完成体力和魔力的两次升级之后，后期的这些宝箱在开启后就会变成红魂和绿魂。



“奥林匹斯之链”是战神系列在PSP上的首部作品，本作的开发商由制作过PSP版《杰克与达克斯特》的Ready at Dawn工作室负责。本作最大限度地发挥出了PSP的硬件潜力，画面华丽、气势恢宏。另外，不论是游戏难度、隐藏要素收集还是流程方面，考虑到PSP的掌机特性，都有针对此做了专门的调整。唯一让人感到遗憾的是，流程方面的“调整”似乎过度了一些。 □文/北斗

GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS

PSP	本刊译名：战神 奥林匹斯之链			
	SCEA	49.99美元	2008.3.4	
动作冒险	UMD	美版	1人	286KB

杀戮与痛苦的战争

①记录与系统

与以前一样，本作中的存档点都是在黄色的发光处进行的，最多支持15个存档。如果在一个地方死掉，可以选择从离这里最近的checkpoint开始，游戏里面checkpoint很多，所以即使挂了也不用担心进度问题。在游戏的系统Option中，可以选择过场动画字幕的开关、游戏的难度等等。需要一提的是，游戏的难度只和主人公与敌人的攻击力、防御力有关，并不影响游戏的具体内容。如果玩家在同一个地方多次死亡，系统会提示是否降低难度。



←在存档点附近往往有各种箱子，可回复体力与魔力或是得到红魂。

②隐藏服装

游戏中一共有三套隐藏服装。第一套"SPUD OF WAR"的开启方法是以任意难度通关一次，尽管造型上实在是比较弱智，不过穿上它的克里托斯魔力无限，强到逆天！第二套"MCKRATOS"的开启方法是完成挑战模式，换上这套服装的克里托斯就是个典型的野蛮人，物理攻击力大幅上升，其背上的链刃变成了两把巨斧，不过攻击时还是链刃的样子。第三套"MIME OF WAR"的开启方法是以God难度通关，囚犯装，技能是获得更多的红魂。

④隐藏要素

隐藏要素	内容描述	开启条件
Challenge of Hades	挑战模式	以任意难度通关
God Mode	Very Hard难度	以任意难度通关
In-Game Movies	观看游戏的过场动画	以任意难度通关
The Lost Levels	游戏开发时的删减内容	完成挑战模式
Making of Attica	游戏制作花絮	以God难度通关
Inside Ready at Dawn Studios	制作人员自爆	以任意难度通关
Character Concept Art	角色概念插画	以任意难度通关
Environments Concept Art	背景概念插画	完成挑战模式
Outtakes Concept Art	未公开的插画	以God难度通关

③挑战模式心得分享

Challenge 1	烧死50个杂兵
条件	不得使用规定技能之外打死杂兵，且不得让独眼巨人干掉杂兵。
要点	同屏杂兵数量最多5名，每隔一段时间就会出现独眼巨人，场地内有两个魔法补充箱。主要攻击手段是使用R+三角的伊夫里特，要点是争取每发动一次魔法最好都能一次性解决5名敌人，同时要注意及时消灭敌人巨人，不然杂兵被其打死也算挑战失败。
Challenge 2	不挨揍的情况下消灭20名敌人
条件	不能使用任何魔法，克里托斯一击死
要点	同屏最多5名敌人，会非常积极的发动进攻，主要使用高跳砍，此招需在敌人跃起时按防御才可防住。是个比较有难度的挑战，关键在于尽可能分散敌人，可以考虑善用拳套的冲撞攻击（L+△）。
Challenge 3	克里托斯HP随时间减少
条件	活着过关
要点	一开始的羊头怪要尽快解决战斗，建议直接用魔法干掉。后期则需要有选择地使用QTE，注意QTE也会浪费时间。要点是用L+方块魔法干掉牛头怪（QTE干掉绿魂比较多），打鸟的时候用L+方块的3连击打效果比较好。
Challenge 4	砸场子
条件	时间限定内砸碎场地内所有罐子、石像、美杜沙、中间雕像
要点	灵活运用魔法的性能，以及时间与路线的安排。
Challenge 5	生存战
条件	消灭大量的敌人
要点	可以说纯粹考验玩家战斗技巧的一个挑战，最麻烦的敌人组合还是美杜沙加杂兵，绝对要小心石化光线，有美杜沙在场的时候有的攻击硬直明显的招数绝对不要使用，否则绝对是自寻死路。
挑战模式全部完成后开启部分影像、原画等要素，追加一套新衣服，攻击力绝高！	

克里托斯，这个名字已经为人们熟悉很多年了。作为一名斯巴达勇士，他获得了战神阿瑞斯的力量，作为奥林匹斯众神的侍奉者，用两把混沌之刃在与波斯人的战争中开创了赫赫战功。但是他的心中隐藏着永远无法磨灭的梦魇——在一次作战的时候，他杀死了整个神庙中的平民，其中包括他的妻子和女儿。克里托斯请求众神帮他抹去这痛苦的记忆，但是号称无所不能的神灵们并没有满足他的请求。相反地，他们给克里托斯更强壮的身体和更所向披靡的战斗力，让他继续为奥林匹斯服务。经受过种种战争的他，已经对血腥杀戮麻木了。在更多的时候，他通过杀戮和施虐麻醉自己，希望能够忘却记忆中永久的痛苦。在波斯人又一次入侵希腊的时候，克里托斯接受众神的委派，再一次出现在战场上。

The Shores of Attica

刚开始的时候克里托斯在一座房子的屋顶与来袭的波斯军士兵对抗。此时主要是为了让玩家熟悉基本战斗技巧的，屏幕下方会出现一些小提示，将这些杂兵解决掉后出现动画，远处的敌舰射来了火箭。我们需要用左上角的弓弩还击，之后一颗炮弹将屋顶砸穿了一个洞。从洞口跳进房内。干掉这里的杂兵，旁边的箱子可以补充体力。正当克里托斯想要打开房门的时候，突然一个独眼巨人破门而入。连打○键抗住他的攻击，不过还没等双方正式交手，突然一只巨大的蜥蜴怪（Basilisk）从后面将巨人吞了下去。与之前的演示版内容相同，这是本作中的第一场Boss战。



The Gates of Attica

进入城里后会发现有不少弓箭手，对付这类弓箭手相信玩过战神的朋友们都知道该怎么做了：快速接近后按圈键一刀一个迅速全部解决掉。干掉碍事的杂兵之后就可以转动院子里的扳手了，把门拉起来之后立刻跑过去，在它没有完全落下之前利用翻滚进入门内。里面的敌人仍是弓箭手＋杂兵的组合，之后爬上一座塔楼，旁边的一个地方有增长体力的眼球，要在爬到一半的时候从梯子上跳过去获得。到了塔楼上面，往右走过独木桥（这是本作中唯一一个会掉下去的独木桥），不要被蜥蜴喷出的火球打下去，失足的话立刻按×键爬上来。在一间房屋内，克里托斯找到了敌军的将领——波斯之王。他带来的蜥蜴怪对希腊造成了极大的破坏，为此克里托斯、战神的代言人对波斯王发出了质问。

"你带来了什么恶魔，波斯人？"

"恶魔？斯巴达人，这是我带来的波斯人的神力，和净化的洗礼。蜥蜴怪将把这片土地清理干净，这样才能拥抱波斯帝国的荣耀！"

"奥林匹斯众神有一个口信要我带给你。"

"哦，你只是一个送信的？那把我的口信带给你那些卑微的众神：仅凭一个悲哀的斯巴达人，是无法阻挡帝国的力量的！"

纵观历代作品，相信没有人会认为克里托斯是那种被人侮辱后还会忍气吞声的主儿，对于克里托斯这号连神都敢杀的猛人，杀死波斯王和捏死一只蚂蚁没有任何区别，于是，战斗不可避免的发生。

Fallen Stronghold

出门后发现那只蜥蜴怪正在城墙上喷火，还有杂兵不断地从梯子爬上来，这时有三件事情要做：清杂兵，踹倒梯子，把城上的弓弩转到对准蜥蜴怪的角度，发射。命中蜥蜴怪之后就可以去开前面的门了。里面是一个仓库，可以取得红魂和加魔法的凤凰羽毛。之后转动扳手来到下面一层，碰到第一个可以与之战斗的独眼巨人。独眼巨人行动缓慢，但攻击力很强，而且不可防御。对付这种敌人最好的办法就是采取游斗，好在旁边有补充魔法的箱子，用刚学会的伊夫里特给它送份大礼吧。在它的体力降到一定程度的时候就会有QTE出现。干掉巨人之后再清理掉弓箭手，这里的箱子中也有一个眼球。

Siege of Attica

来到下一个场景之后先把所有的杂兵消灭掉，在这里可以得到红魂和凤凰羽毛。接下来的场景有一个谜题，我们需要先将场内的敌人清理干净，中间平台上的弓箭手干掉后旁边有宝箱可捡。现在场景中有两个道具可用：木箱和尸体。正确的做法是先将木箱推到第一个机关处打开第一道门，再扛着尸体进门将尸体放到第二个机关上开启第二道门。移动箱子的时候先按住R蓄力可以将箱子踹出很远，不必一步一步慢慢的推，太浪费时间。接下来的几个场景没什么可说的，干掉敌人前进即可，经过存档点后就是与蜥蜴怪的真正战斗了。

克里托斯杀死了波斯人带来的蜥蜴怪，但是这点小小的胜利并不能让他满足。他愤怒地朝天呐喊："这就是你们让我做的事情吗？有没有别的东西？！"就在他仰望天空的时候，一个火球突然落向地面，随后周围的世界陷入阴暗之中。这不是神的旨意，克里托斯预感有什么事情要发生，于是顺着火球落下的地方跑去。但是事情远比他想象得要复杂得多。睡梦之神墨菲斯（Morpheus）觉醒之后，用黑色的雾笼罩了大地，世界即将被黑暗吞没。墨菲斯的力量甚至影响到了克里托斯，他听到一阵奇怪的笛声，这是怎么回事？

The City of Marathon

一开始的地方就有羽毛和红魂，拿到之后顺着悬崖滑下去。存档之后会遇到新的敌人，这些是

从地下复活的死灵武士。它们的攻击更主动，造成的伤害也更大，更加让人郁闷的是，被混沌之刃这种强力的武器砍中连眉头都不会皱一下我们还可以用死灵这个借口来解释，不过除非是蓄力攻击，被任何普通攻击打中后都可以无视力学与惯性定律没有丝毫影响的设定就实在是让人无语了，而且很明显，这种无硬直的设定绝不仅仅出现在大个敌人身上，在本作中几乎所有敌人的身上都是如此。所以……在群殴战中绝对不要生抗、要多跑动多防御多闪避，游击战才是王道，在本作中，死在杂兵甲手中的几率要远高于死在BOSS手中。

城中有许多地方藏着箱子，要将里面的东西尽量回收。走到路的尽头的时候会遇到能够造成伤害的瘴气，无法前进。这时需要推着一个燃烧的箱子把瘴气驱逐开，来到一个大门处。门里面有一个装着眼球的箱子，西边有一个拿火把的雕像，先别去管它。前面出现半人半蛇的女妖，好在其没有石化能力，但是会使用噪音攻击使克里托斯眩晕，在晕倒的时候连打LR键可以回复过来。它们死后会留下回复魔法的蓝魂，用魔法攻击比较合适的。旁边还有死灵弓箭手，干掉女妖之后，转动机关将铁门关闭，否则女妖会无限地出现。清理干净弓箭手，回去拿火把点燃右边那辆装满干草的马车，然后推车前进将可以驱散迷雾。途中两侧有宝箱可拿，别忘了。在尽头遇到了一只剑齿虎，这种怪兽的攻击力高，速度快，另外就是它喷出的冷气是不能防御的，必须躲开。这时需要用剑进行远程攻击，及时躲避，火焰魔法对它有效。

杀死怪兽后来到下一个场景，这里有一些可以阅读的石板，还有三驾马车的雕像，不过现在还无法真正启动它们。存档之后继续往左走，干掉敌人之后爬上墙，途中坏掉的走廊通向一个锁着的门，现在还不能进去。再往上爬来到一个台子上，一道亮光闪过之后，雅典娜的雕像突然开口向克里托斯说话了。原来这里是太阳神的神庙，一直充当太阳神角色的赫利俄斯（Helios）突然被绑架了，所以他的马车从天上坠落下来。睡梦之神墨菲斯将黑暗散布人间，众神因为失去了太阳的能量而变得衰弱，只有克里托斯才能挽救现在的局势。尽管克里托斯对于心口不一的奥林匹斯神灵们早就不信任了，但是不找回赫利俄斯的话整个世界都会被墨菲斯占领，所以克里托斯必须完成雅典娜交给他的任务。

听完雅典娜的废话之后可以自由行动了。游过水面到西边可以找到一个眼球，北边池子那里有红魂，之后向上来到存档点的地方就可以进入神庙了。

Temple of Helios

进入太阳神的神殿后首先来到一座大门那里，拉起地上的开关，打开外面的栅栏门。绕回去，来到刚才打开的门那里，扳动地上面的开关。再回到了原先打不开的大门前，在右边楼梯那里取得羽毛。之后进入一个有很多鸟怪的屋子里，这些鸟怪可以直接按圈键扯碎，最后会出现拿着大盾的敌人，必须使用□□△的组合技才能将盾牌打碎，之后才能攻击到本体，注意其过一段时间后会再次召唤盾牌。拉动雕像后面的机关装置，再在右边的门里打开内部的开关。之后从左门继续前进，环形殿里有红魂和凤凰羽毛宝箱。

之后把石柱推倒，来到中央的大厅。这时太阳神的妹妹——女神厄俄斯（Eos）的雕像告诉克里托斯，太阳神赫利俄斯被泰坦族的巨人阿特拉斯抓走了，现在必须赶快找回他，之前要来到神庙内部找她面谈。谈话结束之后，中间右上的台子那里有亮光的地方。在那里按○键，可以放下另外一个平台。里面有眼球和红魂。之后进入太阳神的王座之间，摧毁王座得到太阳之盾（Sun Shield），屋子左右两边的楼梯都通向宝箱，其中有一个眼球。

拿完了东西之后，用新得到的盾牌打开王座背后的门。开完箱子之后沿着台阶回到神庙外面。这次的敌人数量众多，特别是新出现的扔炸弹的敌人，杀伤力不小，而且更为“难能可贵”的是这种敌人竟然也都非常抗揍，砍半天才死……消灭全部的敌人后使用盾打开地上的开关，新的台阶出现了。顺路走下去，进入大厅之后将两个雕像推进去，之后中间的台阶可以拉出来。除了上层的箱子之外，注意台阶左边，那里有暗道，趁着它还没有缩回去，立刻钻进暗道里。里面密室的机关需要先将两座雕像调整角度，使其反射的光都集中在中间的墙壁上，然后跳到光线集中的地方按L键，一束光会反射到对面，按照提示，连打○键，完成之后回到刚才的屋子里，调查马的雕像，一开始在神庙门口的马车中有一匹马被启动了。然后出现新的道路。

The Caves Of Olympus

沿着新开的路向前走，来到一处宽阔的台子那里。取得箱子里的眼球之后继续从左边走，存档之后游泳到对面。爬上悬崖，可以得到潜水的道具海神之枪（Triton’s Lance），下方水面上还有一个小平台可以得到隐藏宝箱。然后潜水下去一直游，路上的障碍用R键可以冲开。有一个地方可以得到羽毛，之后来到之前在外面看得到却够不着的开关处，扳动开关打开新的道路，回到一开始潜水的地方，从左侧新开的悬崖那里爬过去，来到一座门前。

门里面有一个牛头人，其主要攻击方式为头撞，用刀二连横斩以及冲刺撞击，注意躲避，好在其攻击力虽然高但体力不多。转动机关后大桥联通，在里面遇到厄俄斯女神了。她向克里托斯讲述了赫利俄斯被绑架的过程，并且向他保证会让哥哥说服宙斯，帮助他消除痛苦的记忆。尽管在帮助克里托斯消除痛苦记忆这件事上，面对拿开空头支票当家常便饭充分发挥资本家特长誓要榨干员工最后一滴剩余价值的奥林匹斯诸神们，已经被晃点过无数次的克里托斯对厄俄斯这番承诺已经欠缺基本的信任，不过他现在也没有办法只能死马当活马医。而且从战神后续的故事来看，这不是克里托斯第一次被诸神晃点，也绝不会是最后一次。

之后沿着洞穴来到藏有火种的地方（注意水下可以得到眼球）得到了原始火种（Primordial Fire），它最主要的用处是反弹敌人的攻击，在即将被打到的时候立刻按L键，可以将敌人的攻击反弹回去，对付远程攻击的敌人尤为有效。另外还有魔法Light of Dawn（R+□键），属于远程攻击，之后出现的敌人弓箭手正是练习的好机会。继续往前走可以得到羽毛，途中遇到三个石像，需要将其喷出的火球反弹才能将其摧毁。

克里托斯走出洞穴，来到神殿外部。这里看起来很熟悉。他遭到了墨菲斯军队的袭击，这时他又一次听到了熟悉的笛声。这一次，他想了起来，这曲子是他的女儿克莱奥比吹奏的。

“克莱奥比，我的女儿，你在哪里？”带着这个疑惑，克里托斯回到了神庙。

BOSS 蜥蜴怪 Basilisk

本战很轻松，蜥蜴怪的主要攻击方式有两种：二段咬和喷火。二段咬用L键可以轻松防御，喷火则需要用翻滚进行躲避。在本作中的翻滚需要L、R和摇杆同时使用才能发动，操作并不能算非常顺手，玩家有必要多练习练习这个技能。当它的体力下降到三分之一的时候，就可以输入QTE将其打败。在把它打倒之后，捡起巨人留下的大棒，一棍砸下去便可以废掉它的一只眼睛，之后蜥蜴怪带伤逃走。



走出门后会有一段动画，克里托斯需要一边躲避敌人的炮弹攻击一边前进，炮弹下落的地点会提前在地上有橙色的圆圈提示，注意躲避即可。在城门口，将冲车推到门前再用其撞毁大门就能进入阿提卡城内。

BOSS 波斯王 Persian King

波斯王主要有三种攻击方式：二连斩、火焰斩以及爆炸。对付二连斩可以直接用L进行防御，火焰斩则防御不能，必须躲避；如果是发动爆炸的话必须提前跑开，这一招属于范围攻击，不要被牵连到。如果不算之前对蜥蜴怪那场热身赛的话，波斯王好歹也勉强算是本作中的第一个BOSS了。速度慢是其最大的弱点，尽管战斗场地并不大，不过我们可以灵活运用跑动和翻过来获得战斗主动权。本战会有许多杂兵，注意清理。把波斯王的体力消减到一定程度之后QTE开始，成功后即可搞定。



“饶命！不要杀了我！我的东西可以任你拿走！”战斗前后波斯王判若两人的表现充分证明了“一切反动派都是纸老虎”这句真理。

“你没有我要的东西，波斯人。”

“我的王国，我的女人，我的金子，都可以给你！”

“我不会拿走你的财产，我要的是你的命！”伟大的奥林匹斯头号打手克里托斯坚定的表明了他对杀人这一特殊工种的专业忠诚和职业素养。

不再打算废话的克里托斯抄起一个装满金币的宝箱，朝波斯王的脑袋砸了下去。几声闷响之后，号称天下无敌的波斯王脑袋开了花，他的野心和生命一起被终结。

干掉波斯王之后克里托斯得到了召唤魔法伊夫里特（Efreet），按R键+△键可以使用。拿一些杂兵练手之后，前面两扇门打开。左边有记忆点的是前进的道路，右边……也算得上是系列的“招牌”要素了。

BOSS 蜥蜴怪 Basilisk

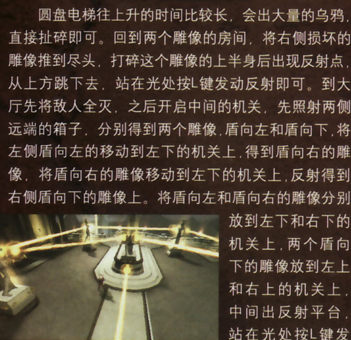
BOSS的攻击方式和以前差不多，但是这回是场地宽阔的战斗，所以敌我双方都有更多移动的空间和攻击机会。蜥蜴怪的物理攻击除了

Kratos

克里托斯，这是一个无论是人、魔还是神听到都会心悸不已的名字，因为它所代表的是绝对的杀戮，以及绝对的冷酷无情。蜿蜒在壮硕身躯的红色纹身、充满澎湃杀意的森寒眼神、以及双手挥舞着的收割过无数生命的双刃，就是战神克里托斯的标志。在他的眼里，没有所谓的诸神高贵不可冒犯，也没有所谓的恶魔恐怖不可战胜，克里托斯的目的其实只有一个：让自己从杀死妻女的深重罪孽中解脱出来。为了达到这个目的，他可以无视一切艰难勇往直前，不管你是神是魔，但凡敢有挡路者，杀！！

Temple of Helios

圆盘电梯往上升的时间比较长，会出大量的乌鸦，直接扯碎即可。回到两个雕像的房间，将右侧损坏的雕像推到尽头，打碎这个雕像的上半身后出现反射点，从上方跳下去，站在光处按L键发动反射即可。到大厅先将敌人全灭，之后开启中间的机关，先照射两侧远端的箱子，分别得到两个雕像，盾向左和盾向下，将左侧盾向左的移动到左下的机关上，得到盾向右的雕像，将盾向右的雕像移动到左下的机关上，反射得到右侧盾向下的雕像上。将盾向左和盾向右的雕像分别



放到左下和右下的机关上，两个盾向下的雕像放到左上和右上的机关上，中间出反射平台，站在光处按L键发动反射后谜题解开。回到最初的马车雕像处，转动三个开关，太阳神的马车带着克里托斯重新飞上了天空。

The Falls of Oceanum

随着火焰战马得到了释放，克里托斯搭乘太阳神的马车在天上飞行。现在他完全被掌握在这些驾车的野兽手中，他要被带去哪里？连他自己也不清楚。战马拉着克里托斯冲出了墨菲斯的控制，他们来到了地狱。这是一片死亡之地，战马不能继续前进了。因为这些带着阳光的东西，在冥界是不被欢迎的。

克里托斯从马车上掉了下去。当他醒来的时候，他发现自己站在地狱边界的悬崖上，这片土地是凡人活着的时候从来不曾涉足的。在这里，只有死人的灵魂来回穿梭。克里托斯知道，对于他来说，这只是一个开始。

先爬到崖壁上，顺着可以攀爬的墙一直来到有两座雕像的地方，按R键跳下来。前面的残墙可以打碎，拿到眼球之后沿着崖壁爬过去，清理杂兵之后跳到另外一边。悬崖上有蛇怪，她们会使用石化光线，对付它们时一定要持续保持移动状态，万一中了的话立刻快速按LR键解除石化状态，否则变成石头后再挨一下就会直接挂掉。杀死所有的蛇怪之后继续往前走，前面的通路南边的石像可以破坏，之后顺着那里爬过去可以得到隐藏的羽毛。

到有两个巨人和一堆杂兵的路上。看好时机，使用魔法（必须同时命中两个巨人）＋△△△的重攻击可以给它们造成重大伤害，两个巨人死后还会出现一个。干掉这些敌人之后，跳过一道沟，干掉拦路的鸟怪。打碎墙壁可以得到里面的红魂和眼球。接下来的场景需要先将上方的墙壁破坏，取出里面的大石块推到右侧做垫脚，跳上去可取得回复体力的绿魂。再顺着墙壁爬上之后从瀑布后面穿越，一直到右边，跳下来。干掉杂兵之后，攻击一个柱子，之后按提示用键将其放倒，开启通路。

接下来的场景有一场恶战，这里的敌人组合是两个盾牌武士和一群鸟怪，必须优先清理完所有鸟怪，最直接的办法就是用圈键将其抓住后撕成两半，由于克里托斯的抓判定范围很大，而且在扯碎敌人时是无敌状态，所以干掉这些鸟怪的过程极轻松，这也是系列的一个特点。对付盾牌武士多用□□△和△△△，可以摧毁它们的盾牌（注意它们的反击），盾牌摧毁之后就使用L的防反＋□□□攻击。场地上的绿魂箱要保留到体力低下的时候使用，使用前先把盾牌武士引开。干掉敌人之后，新的道路就会出现。前面有一个眼球，之后又会遇上鸟怪＋盾牌武士的组合。场地上还有地滚刀机关，战斗的时候不要站在刀子经过的路线上。

The Dock of Charon

经过两场战斗，克里托斯来到了冥河的渡口。他敲响了摆渡的大钟，一只船从远处驶来。

"是谁在召唤冥界的摆渡人？"驾驶冥河之船的是卡隆（Charon），将亡灵引渡到死者世界的人。"斯巴达的幽灵？奥林匹斯众神的奴隶？"

"我不是任何人的奴隶，卡隆。"

"我们有着同样的宿命，克里托斯。那些神不会免除我们所遭受的煎熬的。回去吧，这不是你该来的时候，凡人。"

Tartarus

"这可是你自己选择的，斯巴达的幽灵！"卡隆将克里托斯高高举起，朝冥河之中扔了下去。斯巴达的幽灵有希腊众神的守护，即使落入冥河也不会死。当他醒来的时候，发现自己被束缚在冥界地狱塔耳塔洛斯（Tartarus）的深处。这里是罪人们的灵魂被囚禁的地方，令人憎恶的惨叫声回荡在这里，他们都被铁链禁锢在地狱中，不得翻身。克里托斯挣脱了锁链，在哀鸿遍野的地狱深处寻找逃生的道路。

在存档点右侧可以找到羽毛，此时克里托斯的体力和魔法还没有恢复，杀死墙上那些被铁链子捆绑的罪人们可以补充HP，与其让他们受煎熬，还是做点好事超度他们顺便给自己回复吧。前面道路有分支，右边有补充蓝魂的箱子，左边的路上出现高级鸟怪和弓箭手，这种鸟怪不能直接抓，得先攻击一下才能抓住扯碎，当其从半空中俯冲而下时看准时机可以防反。来到下一个存档点，从悬崖爬上去，上面有一个蛇妖和鸟怪。

清场后来到有三座神像的地方，先把两边波塞冬和哈迪斯的神像拉一下，中间出现了转动的扳手，转动扳手之后中间的宙斯像会让出一条路来。里面有两个牛头人和几个弓箭手，先把弓箭手解决，之后把牛头人干掉。来到上面的存档点，打破墙壁进去找到一个开关，扳动之后出现道路，沿着台阶走过去发现一个骷髅坐在王座上。旁边有一把钥匙，拿到钥匙之后，用○键＋R键将王座踢到下面一层，压住一个开关，出现钥匙孔。在那里按○键使用钥匙出现一个平台，从那里走上去。

对面的屋子是宙斯神像所在的地方，消灭两个盾牌武士之后按照提示把宙斯像拉下来，得到了新的武器——宙斯拳套（the Gauntlet of Zeus）。这件武器威力巨大，属于打击系，按L键＋□可以将敌人轰飞，更可以将敌人



的盾牌和盔甲一击毁坏，另外还可以打开一些地方的通道。用新得到的拳套将石板和宙斯像打烂，返回的时候速度要快，背后有钉子墙在不断靠拢。之后打烂两边的石像，左侧有箱子，右侧是前进的路。

Jails of Tartarus

这里是泰坦族的巨人们受苦的地方。他们在很久以前的神界大战中败给了宙斯，之后就被流放到这里遭受承担世界的刑罚。把他们和世界锁在一起的，就是奥林匹斯的锁链。但是，作为世界承担者之一的巨人阿特拉斯却不见了。是谁把他放走了呢？

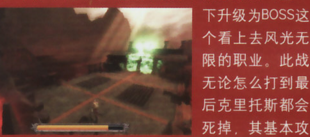
前面的路分为两条：左边的悬崖上有一个扳手，干掉挡路的妖和杂兵，转动扳手可以放下一个圆盘；右边的一处链子可以走过去，上去之后再往上爬，过了存档点往里走，来到下面一层。干掉鸟怪和独眼巨人，转动这里的两个扳手（左边那个需要先用拳套敲



二段咬之外还多了一个拿爪子拍人，这种攻击可以防御，但是防住之后会有一小段时间的硬直，其实只要站在其脑袋的前面而不是两侧它就不会用爪子拍你。需要注意的是它的喷火，喷火是有前兆的，属于下段范围攻击，必须跳起来躲过去，而且火焰离其嘴越远也就越容易跳过。用二段跳避开火焰之后可以在空中攻击它，然后注意防御它的反击。基本上它会按照物理攻击——喷火——物理攻击的模式进行战斗，搞清楚规律之后狠打就可以了。有时候克里托斯会被它咬住，这时连打LR键就可以解围。受到一定程度的伤害后，它就会跳到城墙上喷火球，是两弹连发的。这时需要走Z字形路线回避它的攻击，来到城墙下面按○键输入QTE。将它拉下来后克里托斯会拉倒一旁的塔楼砸在其身上，如此重复两次后它就会陷入垂死状态。注意此时其攻击频率明显加快，如果说之前是每砍它三刀才会还击一次的话，那么现在每砍一刀就必须防御，砍上几刀后它会站起来喷火，此招威力极强，不过我们完全不必躲避，因为在其准备喷火的时候，其面前也出现了QTE触发点，机会！一招定输赢。

BOSS 卡隆 Charon

看过圣斗士的朋友应该对卡隆这个名字很耳熟，这位同学在冥河每天加班加点任劳任怨忠于职守的摆渡死人过河，节假日也不休息，在本作中终于感动上天从原本的废柴冥斗士一



下升级为BOSS这个看上去风光无限的职业。此战无论怎么打到最后克里托斯都会死掉，其基本攻击方式主要有两种，一种是镰刀的四连斩，可以直接防御住；另外一种是先钻地后再现身连续扔三个光球过来，对付光球可以用防反将其扔回去对卡隆造成伤害。当其体力降到一半以下的时候，就会跑到船头使用必杀，此时我们无能为力，只能看着克里托斯被秒掉。

BOSS 卡隆 Charon

此战卡隆一共有三个阶段，第一个阶段的打法与上次相同，照老方法K之，等他又跳上船头后，会一边回血一边准备释放上次的魔法。"同样的招数对圣斗士是不能用第二次的！"高喊着口号，克里托斯冲到船头用拳套将柱子打碎一根打消了卡隆的魔法。第二个阶段的卡隆比较麻烦，其放出的毒火出招时间太短，不好躲避也无法防反，建议迅速使用魔法伊夫里特度过这一阶段，之后打碎第二根柱子；第三阶段的卡隆会先在船上的两个角落，再出现在正中间发动大范围



的魔法攻击，前两下不要管它，离得越远越好，等其出现在中间准备

碎石头才能转动），放下第二个圆盘，将一条铁链拉起来，形成回去的路。回到开始的地方，那两个圆盘可以作为跳到对岸的垫脚。

过去后继续走，干掉路上的敌人，这里由于远处的弓箭手无法近身，建议先迅速用魔法解决掉牛头人再用防反技能逐一消灭远处的弓箭手，旁边能补充蓝魂。继续前进，干掉路上的敌人，扳动一个开关，然后从天花板上来到另外一个开关处，打开之后巨人的头会让出一条路，之后顺路走过去，转动齿轮前进。

途中会有敌人出现，需要迅速解决掉，其实将敌人打下齿轮就能一击毙了。最后通过那条漫长的铁链来到地狱的出口，在有地滚刀机关的地方还有硬仗要打，不过这里其实是可以不用打的，直接逃走即可，想打的话地上的机关可以用护手破坏。回到冥河渡口，直接轰烂铁门闯进去（会给克里托斯全回复），仇人见面自然分外眼红：“地狱的铁链既然禁锢不住阿特拉斯，也不可能禁锢我！”

“看来众神对他们的奴隶还是很仁慈的啊。”

“不要低估我的力量，卡隆！这次我不会对你手软了！”鸟枪换炮的克里托斯是有资格放这句狠话的。

之后学会新魔法“卡隆之怒”，射出去的毒火有一定的范围攻击特性，而且能够对敌人造成持续伤害加断时移动不能，可以用来做辅助战斗手段。随后渡船自动到达了对岸。

The Temple of Persephone

克里托斯来到了冥界的深处，他发现太阳神的光芒已经照亮了整个地狱。被绑架的赫利俄斯就在这里吗？就在这时，他看到岸边出现了一个人影。对于克里托斯来说，这个人是他一直在寻找的。

“克莱奥比！”

克里托斯在冥界见到了他的女儿。这些年来，他一直为众神效力，只是为了忘记失去女儿的痛苦回忆，到了现在，随着女儿的出现，这些痛苦都已经烟消云散了。他一边呼唤着克莱奥比的名字，一边追了上去。

这里没有什么谜题要解，克里托斯要做的就是不停的战斗。这里面比较难的地方有三：一处是开始的独眼巨人，两个一起出现，先引开一个，另外一个不会追上来；另外一处是有蛇妖雕像会发出石化光线的密室，里面有双刀兵和鸟人，必须先将蛇妖像摧毁，否则一旦被石化几乎是100%被秒杀的下场，鸟人可以优先秒掉。另外就是重甲牛头人，也是一次出现两个，全部打死之后又冒出第三个。在这些地方有的会有回复的箱子，可以先留着，不行的时候再使用。这一段流程是纯粹的战斗，没有什么好说的，大家手底下见真章吧。

闯过重重关卡后的克里托斯来到一个靠扳手旋转上升的平台，此处有一个地方的墙壁可以打破。来到顶端，清场后继续向上走。

The Groves of Persephone

克里托斯在这里找到了珀耳塞福涅（Persephone），冥界的王后，哈迪斯的妻子。珀耳塞福涅告诉克里托斯，克莱奥比在冥界的极乐净土生活。如果他想和女儿在一起的话，就必须遵循冥界的规矩，在抛弃之树放弃自己作为战神代言人的能力，净化自己之后才能留下来。盼女心切的克里托斯放弃了神的能力（拉树几次后体力和魔力会被吸光），终于得以和女儿团聚。这时珀耳塞福涅却嘲笑他无法摆脱凡人的命运——总是在为别人考虑之前想到自己的利益。原来从地狱深处逃走的巨人阿特拉斯就是她放跑的，为了向自己所憎恨的奥林匹斯众神报复，珀耳塞福涅让阿特拉斯绑架了太阳神赫利俄斯，使众神失去动力的来源。然后阿特拉斯要用太阳神的力量摧毁支撑世界的支柱，到时候整个人界，冥界和天界都会毁灭，克莱奥比和极乐净土自然也不能幸免。而珀耳塞福涅自己的意愿则是和天上地下的世界一起同归于尽，达到复仇的目的。被欺骗的克里托斯感到无比的愤怒：为了保护生活在冥界的女儿，他必须重新找回作为“斯巴达的幽灵”的力量，阻止珀耳塞福涅的阴谋。但是，这也将意味着他和自己女儿的最终诀别。

克里托斯在痛苦和无奈中推开了自己的女儿，将眼前出现的幻影全部杀死，重新获得了神的能力。

“你所受的折磨是不会终结的，斯巴达的幽灵！”珀尔塞福涅的诅咒并没有使克里托斯减缓进攻的步伐，失去女儿的痛苦使得他发疯，在强烈的光线照射下，珀尔塞福涅消失了。虽然世界并未如她所愿和她一起毁灭，但是不幸的冥后终于告别了自己悲哀的人生。

阿特拉斯被重新钉在了地狱的深处，继续承担着肩负世界的苦难工作。面对封印自己的克里托斯，他说道：“也许你以为，奥林匹斯的众神能够帮助你，但是我问你，你的神现在在哪里？克里托斯，为什么他们没有来帮助你？”

“我不需要神的帮助！”克里托斯对他怒吼：“我会继续服侍他们！他们也会兑现他们的承诺，将我从过去的痛苦中解救出来！”

“那么我问你，斯巴达人，奥林匹斯众神许下了这些承诺，最后却给了你什么？”

“可是我也只有这些了，阿特拉斯！”

“我们还会再见面的，斯巴达人，这就是我们的宿命！总有一天，你会为你在这里的所作所为后悔莫及的！”

阿特拉斯重新被铁链束缚在沉重的大地之下，这个世界将永远扛在他的肩膀上。

曾经的冥界女神珀尔塞福涅已经不复存在了。克里托斯拯救了世界，但是那对他自己来说，根本算不上什么。为了拯救世界，他放弃了他的女儿，这个他始终唯一关心和爱护的人。这么多年来他一直在追寻这一刻，最后好不容易得到了，但是现在，却永远地失去了自己的希望。

太阳神重新回到了天空中，他的力量守护着大地，墨菲斯的阴影从地上撤退了。克里托斯对于自己的胜利并没有感到多少欣慰，在他的面前，是不知多少年的奴役生涯，从他的黑暗传说开始的那一天，他一直要克服自己的过去，找回丢失的人性。但是现在，作为众神的一件工具，克里托斯只是一个被利用的对象而已。无情的战斗使他付出了代价，当他从太阳神的马车上面掉落的时候，他在想什么呢？他所付出的这种牺牲，是不是沉重得令人无法忍受，哪怕是像他这样的斯巴达的幽灵，也无法继续坚持下去。

就在克里托斯即将坠地的刹那，一股力量托住了他，把他平安地送到地上。远处，一男一女走来。

“他这次又很好地为我们服务了，雅典娜。”

“他是一个了不起的凡人。”

这两人从克里托斯身上收起了太阳神和宙斯的装备，男子对女子说道：“他很脆弱，我们要帮助他吗？”

“他会活下去的，必须这样……”那女子的话音刚刚落地，两个人便消失得无影无踪了。

失去意识的克里托斯孤独地躺在悬崖边上，十年之后，他会再次回到这里，来结束他痛苦的一生……

放魔法时就要开始往那边跑，由于放出的魔法是贴地的，所以看准时机跳过后正好来到卡隆身前，此时它的镰刀被卡在地板上，趁机猛砍之！打碎掉第三根柱子后就会进入QTE模式，完成后克里托斯会用卡隆的镰刀将它钉在墙上，去捡地上的面具。之后垂死挣扎的卡隆会挣脱出上半截身子漂浮在空中连续释放三个球的魔法，用防反技对付，把它打下来后QTE。冥界的模范员工卡隆同学终于因公殉职，被万恶的克里托斯同学残忍的杀害。

BOSS 珀耳塞福涅 Persephone

这是本作最后的战斗了，此战前建议将拳套和魔法LIGHT OF DAWN升到最高，待会用得上，此战分为两个大的阶段。第一阶段的珀耳塞福涅主要攻击方式后有三种：浮在空中后冲撞、普通二段攻击以及召唤石头撞。前两种可以直接防御住，对付飞石就只能翻滚躲开了，注意二段攻击时要先后防御两次，否则还是会给第二下打中的。第一阶段强烈推荐使用拳套，反正能打她的机会也不是很多，拳套速度虽然慢点，但是超高的攻击力足以弥补这一点，而且还附带少许硬直效果。当她的HP削减到一半的时候，她会搂住克里托斯，强行吸干他的HP与MP，这时必须按照提示快速输入按键，不然就直接挂掉。

QTE成功之后，会进入进行第二阶段的战斗。这时珀耳塞福涅的主要攻击方式有三种，一种是电球攻击，这个可以用防反将其打下来，注意到后面防反的次数会逐渐增多，也就是说你将电球弹回去后她还会弹回来，你需要再次弹回去，最多4次。将其打下来后就可以趁机猛砍了，推荐使用魔法LIGHT OF DAWN，升满后蓄力攻击的威力相当大，否则跑过去、跳起再生砍造成的杀伤实在有限。另外一种是类似激光的攻击，会跟随玩家移动，需要持续跑动。最后一种是连续召唤5道光柱从地下喷出，持续跑动可以躲开。当她的HP不到10%的时候，来到中间的黄色光圈处，按L发动必杀，配合最后的QTE攻击，与冥后一决生死！

SOMA BRINGER

ソーマブリンガー

Prologue

一款非常轻松的游戏，玩家在完成一周目游戏后，可以进行挑战。联机游戏也是本作的一大特点，最多可以三名玩家同时进行游戏。在联机游戏模式下，敌人的能力增强，玩家可以获得的装备质量更好。联机游戏时，玩家们可以同时完成剧情任务，因此当玩家觉得自己实力不够时，可以请好友帮忙。 □文/雪飞

基本操作说明	
界面/按键	效果
绿色HP槽	表示角色体力
蓝色SP槽	表示角色魔法值
绿色EXP槽	表示角色的经验值
右侧头像	表示同伴状况。
L键	在战斗切换使用招和物品。
A键	调查对话键，战斗中发动攻击。
B、X、Y键	攻击、物品使用键。

1 BREAK攻击效果

连续向敌人发动攻击给予敌人伤害时，可以发动BREAK效果，给予敌人伤害越高，越容易发动BREAK效果，在最初最好使用攻击速度快，消费SP值少的特技进行攻击，当敌人头上出现两个叹号时，切换有BREAK效果的特技继续进行攻击，当敌人头上出现三个叹号时，BREAK效果发动使敌人进入吹飞、后退、浮空等异常状态，并使敌人受到沉重的打击。

2 属性



属性分为物理属性和魔法属性两大类，物理属性分为斩属性和打属性两类，单手剑、弓等斩击系武器为斩属性，棍棒、拳套等武器打击系武器为打属性。魔法属性分为火、水、风、土、光、暗六种，水与火、风与土、光与暗之间为属性相克关系。

SYSTEM

宝箱及其中装备

普通、银、金、三种宝箱，装备了取得珍贵物品道具后，普通宝箱中只能得到普通装备和蓝色装备；银色宝箱中只能得到蓝色装备和黄色装备；金色宝箱中只能得到红色装备和绿色装备；如果没有装备获得提升道具素质的装备，则有可能从宝箱中获得其他颜色装备：比如从金色宝箱中获得一件绿色装备及两件蓝色装备。装备质量以普通、蓝、黄、红、绿排列，普通装备最差，绿色装备最强。

战斗阵亡

主人公在战斗中阵亡后，在战场上会出现一个石碑，主人公则直接回到村子中原地复活，只损失部分经验值。这些损失的经验值在玩家重新返回战场调查石碑后，会重新得到这些经验值。如果玩家没有事先在主人公阵亡的场景内打开传送门，则必须从距离该场景最近的传送门进入，突破层层迷宫到达该场景。因此在进行BOSS战或者觉得战斗比较吃力的场景内，玩家最好事先开启传送之门以备不时之需。



3 宝珠合成

同名字的宝珠合成后类型不会产生变化，只提升宝珠的等级和附加能力。根据宝珠种类，有各自的合成上限等级，有些宝珠甚至不能用于同名宝珠合成。使用不同名称宝珠进行合成则会随机生成其他宝珠，如果玩家运气好，也许会合成特别强力的宝珠。



4 异常状态

名称	效果	属性
疲劳	防御力下降	火
脱力	攻击力、魔法攻击力下降	火
激痛	遭受物理攻击时，伤害1.5倍	火
スネア	移动速度降低	水
スロウ	攻击、咏唱速度降低	水
冻结	一切行动不能，被冻角色被破坏则即死，死后不出现墓石	水
盲目	命中、回避下降	风
沉默	不能使用操作特技	风
麻痹	使用操作特技后，可再次使用前行动不能	土
磁石化	风与土耐性降低，会吸引同伴走到自身周围	土
石化	一切行动不能，被石化角色被破坏则即死，死后不出现墓石	土
耐性低下	火、水、风、土、光、暗耐性下降	光
气绝	一切行动不能	光
毒	一定时间中毒损失体力	暗
猛毒	中毒，自动损失体力，周围同伴也会损失体力	暗
衰弱	攻击力、魔法攻击力、防御力、命中、回避下降	暗
デスチェイン	中此状态的队员倒下时，周围队员也会受到波及	暗
ミラ十	封闭在镜子中，一定时间内遭受窒息伤害	暗

NDS	本刊译名：灵光守护者			
	NINTENDO	5040日元	2008年2月28日	
动作角色扮演	卡带	日版	1人	1Gb



5 防御与回避

怪物发动物理攻击时，我方同伴有一定几率发动回避或防御，但对魔法攻击则无法防御或回避。防御和回避发动几率由器用决定，与对手的级别差、装备品和支援效果也会影响防御和回避。背后遭受攻击时，不能发动防御或回避，所受伤害增加，因此在战斗中尽量不要让敌人攻击到己方的后背。

6 能力值上限



各名角色的腕力、魔力、体力、器用的能力值上限为255，装备各种装备也不能突破这一上限值。因为一旦将能力值分配到各能力后，玩家便不能取消重新分配，因此在分配能力点数时，玩家一定要认真考虑，对应角色的职业特点进行能力分配。

7 祭坛



迷宫中的特殊设施，调查后玩家可以得到各种效果。白色祭坛为HP、SP全回复；绿色祭坛为HP全回复；青色祭坛为SP全回复；红色祭坛可以获得经验值一定时间内1.5倍、攻击力一定时间内上升30%、防御力一定时间内上升30%、特技级别在一定时间内提升两级等四种效果之一。

8 游戏刷新

结束游戏或者是进入别的ACT时，怪物掉落的未开启宝箱、墓石、传送门全部消失，各场景的怪物、地图上配置的宝箱、祭坛都会刷新。曾经被玩家击败的怪物则会满HP复活（极个别不可再生怪物除外）。再次进入游戏时，玩家会从据点出现。利用这一系统，玩家可以不断挑战，获取优质装备。

CHECK 角色介绍



威路特（ヴェルト）

第七中队新兵，出生于边境小镇，正义感强烈。虽然没有什么实战经验，但表现活跃，天生对索玛有很强的感应力。



伊迪亚（イデア）

从杰内尔大森林中巨大光茧中发现的少女，对以前没有任何记忆，只知道自己的名字。从此受到第七中队保护，并与之共同行动。



阿因萨兹（アインザッツ）

第七中队队长，随时保持冷静，可以完成任何任务。对队员要求严格，同样善待部下，深受队员们的爱戴。



加迪斯（ジャディス）

第七中队副队长，性格直爽，天生胆力超人。无论遇到多么强大的敌人，他一样会挥舞着手中的利斧，第一个冲到前面战斗。



米拉兹（ミラーズ）

第七中队的美少女战士，性格急噪，天生好胜。虽然已经入队很久，但因为急噪的性格经常会为同伴们带来不必要的麻烦。



卡丁萨（カデンツァ）

第七中队的少男队员，温和善良，性情温顺，周围的人都对他赞不绝口，从他的言行中可以看出他受过良好的教育。



佛露缇（フォルテ）

第七中队美少女战士，擅长使用各种魔法。性格活泼开朗，但经常与人吵嘴。只要与米拉兹在一起，两人便会不断吵闹。



古拉娜达（グラナーダ）

第七中队美女战士，不爱说话，擅长使用长枪武器，拥有坚定信念的理性者。与卡丁萨在加入军队前是旧相识。

Storyline

由远古遗留问题引发的混乱。

Point01 树海の少女

在一个被称为索玛的灵光主宰的星球上，人类享受平静安详的生活多年，突然出现了大量异界者，他们寄生于动植物身上，并且破坏全世界的索玛平衡。许多街道因此毁灭，生活在这个星球的人类陷入无边的恐慌中。为了讨伐这些破坏星球平衡的异界者，人类成立了军事组织法鲁斯夫（**ファルスフ**），主人公威路特（**ヴェルト**）则是刚加入法鲁斯夫不久的新兵。最初接受的任务为调查杰内尔大森林。

虽然是第一次接受任务，但威路特却因睡懒觉而迟到，结果自做自受米拉兹（**ミラーズ**）痛斥了一番，不过米拉兹其实也是刚刚睡醒走出房间……到达集合场所，两人被上级痛斥被同伴挖苦后，全体集合进入大森林调查。在森林中调查一阵后，队长下令全体休息，新兵主人公却被分配了整理大家装备的任务。此时司令部传来了异界者的影像，队长提醒大家接下来的探索一定要小心谨慎。

森林深处从天空中落下无数光点，洒落在第七中队队员身上，大家都非常诧异，不知道这些光点从何而来。突然一条野狼冲向威路特，幸亏队长阿因萨兹及时出手砍倒野狼，威路特才没受到任何伤害。而控制这条野狼的异界者却迅速逃走，异界者如同幽灵一般，可以控制任何动物或植物，这让第一次参加任务的威路特大开眼界。

在森林深处，第七中队发现了一个巨大的光茧，从中依稀可以看到一个少女的身影。而周围的能量也极不稳定，队长立即下令全体撤退，一声巨响之后，光茧灰飞烟灭，一位昏迷的全裸少女出现在第七中队队员面前。

Point02 ACT1遗迹の街

昏迷少女在第七中队的帮助下，恢复了神志，但她却除了自己名为伊迪亚（**イデア**）外没有任何记忆。司令部下令要第七中队负责保护伊迪亚，同时发来救援利内尔（**リネル**）神殿的命令。第七中队的任务有两个，第一是调查利内尔神殿丢失的宝物，第二是调查神殿中出现的异界者。因为神殿至宝丢失的时间与异界者出现时间完全相同，因此司令部怀疑二者间有一定的关联性。伊迪亚主动要求与第七中队共同行动，虽然这样对伊迪亚恢复记忆也许很有帮助，但却会增加第七中队的工作负担。不过善良的队长阿因萨兹（**アインザッツ**）还是答应了伊迪亚的请求。

在索玛的作用下，神殿周围的百姓一直过着安详的生活，但最近由于异界者的出现，这里也受到了很大的影响。神殿丢失的至宝是传说中创世时代便存在的神秘之钥，也许是因为在遗迹中沉睡的封印之物发生了什么变化，导致神秘之钥突然消失。在神殿中，伊迪亚似乎听到了神秘之钥发出的鸣声，因此强烈要求队长带她一起到遗迹中调查，而其他的队员却对神秘之钥的鸣声毫不感觉。由于跟随第七中队遗迹探险非常危险，多数队员都反对带伊迪亚进入遗迹。而威路特（**ヴェルト**）却坚决要求队长答应伊迪亚的请求，并向队长承诺一定会保证伊迪亚的安全。

遗迹入口处已经被沙石掩埋不能进入，第七中队在这里救助了受伤的民兵，并从他口中得知，遗迹中似乎有其他四人在搜寻着什么。阿因萨兹队长对司祭不等第七中队到来擅自派遣民兵进入遗迹调查提出了抗议，而这却是教主国教主厅下达的命令，司祭只能服从。

顺着悬崖第七中队从另一入口进入遗迹内部，并在这里发现了巨大的索玛凝结装置。在队员们讨论时，索玛装置突然发出耀眼的强光，并有一名奇怪的少女出现在众人面前。这名少女名为奥尔菲乌斯（**オルフェウス**），是由索玛构成的影像，与古代记录中描述的守护索玛完全相同。守护索玛是由索玛能量凝结成为拥有思想的形态，在古代经常出现，与他们签定契约的人可以得到强大的力量。现在关于守护索玛的记载逐渐消失，后世根据研究生产了索玛凝结装置。奥尔菲乌斯只觉得周围的能量流动怪异，也不知道为什么自己会在此时苏醒。为了表达自己的谢意，奥尔菲乌斯竟将自己与伊迪亚合体，与伊迪亚签订了契约。随后伊迪亚用自己新得到的力量，使用回复索玛轻松为威路特治好了右手的擦伤，并从此进入战斗编制。

在存放神秘之钥的房间内，第七中队看到了四名奇怪的寻宝人，他们竟然能使文字实体化，伊迪亚也对四人中领头者的语言产生了共鸣。见到伊迪亚后，四名寻宝人纷纷发出奇怪的言论，并出手将企图逮捕他们的威路特击退，临走前还召唤出了巨大的怪物阻挡第七中队。击败巨大怪物后，一枚闪闪发光的钥匙出现在众人面前。而寻宝四人组却在此时出现，企图将钥匙夺走，原来他们是想利用守护索玛的力量夺取神秘之钥。当寻宝四人组首领夺取神秘之钥时，又一位神秘的女性出现，神秘之钥也拒绝了寻宝四人组，

自行进入伊迪亚体内。眼见大势不妙，寻宝四人组立即撤退。帮助第七中队的神秘女性也随之消失，大家只知道她叫威奥拉（ヴィオラ），伊迪亚也为自己懂得寻宝四人组的语言而感到疑惑。

在寻宝四人组离开后，索玛恢复了正常，神殿周围的怪物暴走也逐渐平静。司令部则下达了新的命令，要第七中队立即将伊迪亚送到教主国玛朗阿萨。

Point03 ACT2暴走

古拉威要塞正进行试验准备工作，该项目由盖茨（ゲッツ）大佐负责，但却突然出现了问题要塞向四处发动炮击，机动都市成为一片火海。此时寻宝四人组的首领阿多尼斯（アドニス）似乎感受到了神秘之钥。奥尔菲乌斯告诉路过的第七中队，也许是因为索玛控制不能导致机动都市的巨变，第七中队立即向机动都市靠近。

虽然此时都市危在旦夕，但盖茨大佐仍然不能放下军人的面子，竟然要求第七中队原地待机，无论队长阿因萨兹如何劝解，都不肯让第七中队进入要塞。这让第七中队副队长加迪斯（ジャディス）大怒，一拳打在大佐身上，并提起了不愉快的过去。也许是这一拳使盖茨大佐认识到自己的错误，终于同意让第七中队进入要塞帮忙。救出侦察部队后，第七中队的队员们继续前进，伊迪亚忽然觉得头疼耳鸣，似乎听到一些声音。奥尔菲乌斯告诉伊迪亚这是因为索玛波动的缘故。

在要塞内部，第七中队击败了巨大的暴走炮塔，但随后不久该炮塔又自动复活，而第七中队的队员们却因为刚才的战斗消耗过大，已经不可能再次战斗。关键时刻，盖茨大佐发来了联系要第七中队立即撤退，并随后从机动都市发动炮击，将巨大暴走炮塔摧毁。

第七中队和盖茨大佐在前方舍命战斗时，后方的昂古斯特（アングスト）大帅却认为要塞内核已经无法控制，决定放弃都市的百姓士兵自行潜逃。找到消失的控制装置后，盖茨大佐下令切断要塞内能量源，暂时控制住了要塞内核的暴走。然而随后却发现目前已经不能切断能量源，要塞发出的炮击越发猛烈。队长阿因萨兹立即提议由第七中队进入要塞内核室，将要塞内核破坏，但盖茨大佐却出于国别不同和军人的面子，拒绝了阿因萨兹的建议。副队长加迪斯再次发怒，痛斥盖茨大佐军规至上的做法，并提起当年因为盖茨大佐墨守成规而导致无辜商队全部白白牺牲的旧事。最后盖茨大佐终于下定决心，让第七中队进入要塞内核，其他一切责任由自己一身承担。

第七中队进入内核室发现，神秘之钥竟然附在要塞内核上。击败了要塞内核后，第二把神秘之钥也与伊迪亚融为一体。阿多尼斯随后赶到现场大怒，准备向第七中队出手夺回神秘之钥，但关键时刻却似乎受到了别的影响而不能出手。随后他的部下赶来与阿多尼斯合流，临走时阿多尼斯对伊迪亚说道："神秘之钥是我的东西，迟早我会拿回来的。"众人纷纷推测神秘之钥与阿多尼斯一伙的关系，但谁也不能得出结论。

教主国的领袖层人物拉巴恩（ラバン）对第七中队和伊迪亚也很有兴趣，不过目前还不知道他与现在发生的一切有何关联。

Point04 ACT3嵐の中へ

到达教主国玛朗阿萨后，发现这里也在利用索玛为百姓带来幸福的生活，不过目前的巨变却肯定并非因此而起，因为在教主国对索玛的使用有严格的控制。伊迪亚与第七中队暂时分别，与拉巴恩会面配合教主国进行研究后正式成为第七中队一员。

在教主国出现了巨大的龙卷风，各地的索玛值也出现异常，异界者也大量增加。负责消灭巨大龙卷风的则是卡丁萨（カデンツァ）的好友教主国僧兵队队长艾莱奥斯（エレオス），第七中队则负责寻找必须物品红棘石。教主厅的戒备森严，守卫拒绝让第七中队进入，但一见到卡丁萨却态度大变顿时放行，原来卡丁萨是有教主继承权的人。得到教主的批准后，第七中队在沙漠中找到了红棘石，并向巨大龙卷风发动攻击。不料艾莱奥斯的炮轰毫无效果，仔细观察后发现在龙卷风中潜伏着异界者。第七中队立即冲入龙卷风中寻找异界者，奥尔菲乌斯提醒大家，这个异界者似乎是在被人操控。一番苦战后，第七中队终于消灭了巨大的异界者，巨大龙卷风也随之消失，而伊迪亚却对前面的神殿产生了异样的感觉。

得到教主的许可后，第七中队队员们紧随伊迪亚进入神殿，并在其中发现了巨大的古代巨人石像。古代巨人传说是由异界之神创造，一直在地下等待着神的到来。在神殿深处，阿多尼斯又出现在众人面前，他称刚才龙卷风中的异界者是自己的一部分，他还提到了教主国的领袖层人物拉巴恩把自己强行拉到这里，并且再次召唤了怪物向第七中队发起猛烈的攻击。

消灭了阿多尼斯召唤出的怪物后，神秘之钥出现，阿多尼斯又立即出现企图夺走神秘之钥。在他夺取神秘之钥的同时，伊迪亚也异常痛苦，威路特立刻挡在伊迪亚面前。此时威路特与伊迪亚间产生了共鸣，弹开了阿多尼斯的攻击，神秘之钥也随后与伊迪亚融为一体。恼羞成怒的阿多尼斯立即发起了新的攻击，但威奥拉却突然出现，用防御罩把威路特与伊迪亚二人保护起来。眼看大势不妙，阿多尼斯驾驶巨大飞行器迅速撤离，临走时告诫伊迪亚："别忘了咱们是为了阿莱提亚而存在的！"

Point05 ACT4古の护り手

艾莱奥斯一人调查索玛，但却被阿多尼斯的部下菲迪尔塔（フェデルタ）发现，并被她控制住了身体，成为阿多尼斯的帮凶。第七中队此时跟踪阿多尼斯的飞行器进入雪山，出身于雪山脚下村落的威路特则担任向导任务。威路特当年因为违背了村中的规矩，偷偷进入雪山圣地而被驱逐出村，后来加入了军事组织法鲁斯夫，这次回来也没受到任何欢迎。

最近因为索玛的缘故，雪山下小村庄内也发生了一系列变化，从目击者处还得到了巨大飞行器的消息，但是因为是圣地，因此村长坚决不允许第七中队进入，还特意在入口处设置了结界。但是一名从小崇拜威路特的少年偷偷拿走了可以解除封印的六花镜，模仿威路特当年之举独自进入雪山。为了营救这位少年，也为了保护自己的村落，村长终于允许第七中队进入雪山。

救出少年后，第七中队继续前进，在雪山深处发现了古代遗迹。在伊迪亚的带领下，随着索玛的流向众人发现了巨大的石巨人，在它上方则是阿多尼斯的飞行器正在吸收着石巨人的能量，二者间形成了一个极为古怪的画面。为了阻止索玛能量的流失，威奥拉带头向石巨人发动袭击。战斗结束后，阿多尼斯派出了他的新部下艾莱奥斯，此时的艾莱奥斯已经完全丧失了神志，只是索玛的容器，对昔日的好友卡丁萨也毫不留情……

向村长汇报任务后，阿因萨兹与威路特的母亲谈起旧事，原来威路特的父亲正是阿因萨兹队长以前的上司。

Point06 ACT 咒缚の圆环

第七中队继续追逐阿多尼斯的飞行器，进入熔岩地带，拉巴恩也收到了这一消息。艾莱奥斯却在此时侵入拉巴恩的基地，要夺取拉巴恩体内的神秘之钥。不料拉巴恩却并非像外表那样手无缚鸡之力，竟然使用神秘之钥的力量击败了艾莱奥斯，随后还下达了逮捕第七中队的命令。对此毫不知情的第七中队穿过熔岩地带便被逮捕关押，带队的正是米拉兹的姐姐伊修塔尔，拉巴恩也随后开始着手抽取伊迪亚体内的钥匙。不过伊修塔尔真正的任务其实是监视拉巴恩，



向上级汇报情况后，伊修塔尔得到逮捕拉巴恩的命令。可惜拉巴恩不等伊修塔尔动手先行一步，事发前便已经逃亡。

洗清不白之冤的第七中队重新获得自由，伊迪亚也似乎身无大碍，众人决定继续前进。在环之塔沿途击败了阿多尼斯的几名部下后，阿多尼斯的部下们当着第七中队队员的面，将带有威奥拉的影像摧毁。在环之塔顶层，拉巴恩、阿多尼斯和第七中队三方人马汇集一堂。原来在拉巴恩体内寄存着阿多尼斯的神秘之钥，他的目的似乎是要利用星球外部的圆环运动产生的保护屏，保护这个星球不受阿莱提亚的侵害。多年来圆环受到磨损，逐渐失去了平衡，因此拉巴恩要夺取神秘之钥并利用它的力量将索玛全部集中，用来保护星球。而人类使用的索玛，本身也不属于这个星球。随后拉巴恩开始吸收星球上的索玛，希望能重新修复圆环。

然而拉巴恩的行动只进行了一半便被强行终止，拉巴恩也化身为巨大的怪物，导致这一结局的则是拉巴恩埋藏在内心深处的野心和欲望，因此等待他的也只有毁灭。

Point07 ACTここよりはるか

紧随阿多尼斯一行，第七中队到达空中都市，这里也是威奥拉的故乡。远古时代，只有精神没有身体的外星人阿莱提亚到达人类的星球，他们将自己的知识和技术教给人类。人类从阿莱提亚体内抽出了索玛，阿莱提亚也因此失去了生命力，只剩下了意识。为了平息他们的愤怒，人类建造了圆环之塔，将阿莱提亚流放到星球外。古代战争时，空中都市中残存的人将自己密封在茧中休眠，伊迪亚和阿多尼斯都是空中都市的幸存者制造的人工生命体，当年奥尔菲乌斯与伊迪亚签订契约的目的也是为了能在关键时刻阻止住伊迪亚的暴走。阿多尼斯的目的是收集星球上的索玛之力，在太空中打开一个窗口，将阿莱提亚全部引入星球，届时星球上的生命则全部会化身为异界者。不过阿多尼斯的诡计最终并没有得逞，他的手下一个个被第七中队消灭后，变身为怪物的阿多尼斯也被打得落花流水。然而阿多尼斯并不甘心失败，而是突然抓住伊迪亚，吸收着她体内的能量。一阵强光后，伊迪亚的精神脱离了她的身体，显示出了自己阿莱提亚的真面目。在奥尔菲乌斯的帮助下和伊迪亚内心思想的努力下，主人公威路特终于击败了暴走的阿莱提亚。异界者其实并非阿莱提亚的过错，而是人类对阿莱提亚恐惧实体化产物，阿多尼斯憎恨人类也是因为在苏醒时受到了拉巴恩的影响。想要彻底解决这个问题，人类必须战胜对自身以外事物的恐惧。

最后威路特终于战胜了自我，解决了人类的危机，第七中队也平安地返回自己的星球，而伊迪亚和阿多尼斯则返回到属于自己的地方，各地的异界者也全部消失……

Jobs.Equips
六大职业与装备特技选择

职业		
名称	职业特征	得意武器
战士（バトラス）	HP最高，擅长近战的万能职业，可以修得自我强化特技。	单手武器、双手武器、二刀流武器
圣骑士（コーアス）	可以修得盾特技的平衡职业，使用光魔法支援同伴。	单手武器、枪
暗骑士（ダークス）	使用暗魔法发动攻击或者弱化敌人，还可以以自身体力为代价进行强力攻击或回复	两手武器、枪
猎人（ガンナス）	擅长远程攻击，可以使用陷阱和异常状态攻击，攻击范围广	弓、铳
忍者（カンプス）	擅长近身攻击，可以修得各种强力技	二刀流武器、格斗、两手棍棒
魔法师（ソーマス）	擅长使用各种属性魔法魔法，使用强力的范围攻击将敌人一网打尽	杖

战士（バトラス）				
单手武器				
等级	名称	类型	效果	备注
1	シールドアタック	盾	盾攻击附加气绝效果	BREAK攻击时吹飞附加小
	ヘビーアタック	单手武器	强力一击	BREAK攻击时附加后退小
	单手武器技术		单手剑、单手斧、单手棍棒使用技术上升	—
2	ダブルアタック	单手武器	2回攻击	—
	ジャンプアタック	单手武器	跳跃攻击	BREAK攻击时附加后退小
	スピンスライド	单手武器	正面范围攻击	BREAK攻击时吹飞附加小
3	バレットダイブ	单手武器	快速空中突击	BREAK攻击时吹飞附加小
	リフトアタック	单手武器	垂直跳跃攻击	BREAK攻击时附加后退小
4	トリプルアタック	单手武器	使用武器和盾三次攻击	—
	紧急回避	单手武器	无敌状态	再使用2秒
两手武器				
等级	名称	类型	效果	备注
1	ヘビースイング	两手武器	强力一击	BREAK攻击时附加后退小
	エアースイング	两手武器	向上攻击	BREAK攻击时挑空大
	两手武器技术	自动	两手剑、两手斧、两手锤技术上升	—
2	ダブルスイング	两手武器	连续两次向下攻击	—
	ハンマーヘッド	两手锤	连续向上两次攻击	第二击BREAK攻击时吹飞大
3	スピンスイング	两手武器	挥动一圈后连续向下挥动2回的攻击	第1击BREAK攻击时吹飞小
	スティンガー	两手武器	突进攻击前方多个敌人	BREAK攻击时吹飞大
4	ランページ	两手剑、两手斧	愤怒3回攻击	—
	ダイブスイング	两手武器	跳跃攻击	BREAK攻击时后退大
	ワールウインド	两手锤	旋转武器突进	气绝
二刀流武器				
等级	名称	类型	效果	备注
1	二连斩り	二刀流武器	两次攻击	—
	飞び　み两手斩り	二刀流武器	跳跃向下攻击	BREAK攻击时后退小
	二刀技术	自动	二刀流剑、二刀流斧技术上升	—
2	二连疾风斩り	二刀流武器	冲刺两次攻击	—
	踏み　み两手斩り	二刀流武器	前进一步攻击	BREAK攻击时吹飞小
3	三连斩り	二刀流武器	前进同时三次连续攻击	—
	龙卷二连斩り	二刀流武器	垂直跳跃两次攻击	BREAK攻击时挑空小
	背面刺し	二刀流武器	两次攻击，第2击为强力背刺	第二击BREAK攻击时吹飞大
4	四连斩し	二刀流武器	连续四次攻击	—
	ハヤブサ走り	二刀流武器	快速冲刺、无敌	下次使用两秒间隔
斗志				
等级	名称	类型	效果	备注
1	レイジ	操作	蓄力，下次攻击力上升	最大蓄力5次、效果时间15秒、再使用间隔2分
	挑衅	操作	吸引周围敌人注意	使用间隔2秒
	回避アップ	自动	防御、回避率上升	—
2	威吓	操作	给予周围敌人防御下降疲劳效果	—
	ブレイクリカバー	自动	BREAK伤害回复速度上升	—
3	カウンターレイジ	自动	受到攻击有可能进入蓄力状态	需要先学会レイジ
	战士の叫び	操作	自己与附近同伴最大HP与SP暂时上升	用间隔20秒
4	逆鳞	自动	受到攻击有可能进入攻击力、攻击和移动速度上升、BREAK无效、全耐性-30%的愤怒状态	—
	レジストアップ	自动	全耐性上升	—
	铁の意志	自动	特技快捷键设置越少，已设置的特技效果越高	—

圣骑士（コーアス）				
单手武器				
等级	名称	类型	效果	备注
1	クレセントムーン	单手武器	倒地攻击小	
	シールドバッシュ	盾	盾攻击、气绝效果	BREAK攻击时击退小
	シールドガード	盾	连续按键防御	—
	シールドマスター	自动	盾的BLOCK率上升，矢攻击反弹	—
2	ダブルストライク	单手武器	2次连续攻击	—
	シールドスラム	盾	盾牌向上攻击	BREAK攻击时挑空小
3	シールドラッシュ	盾	盾牌旋转2次攻击	—
	ナイトガード	自动	盾防御成功时低几率进入蓄力状态，下次攻击立上升、最大蓄力1次	—
4	シールドチャージ	盾	跑动中盾牌强力攻击	BREAK攻击时击退大
	全方位反射	自动	防御时矢攻击反弹并攻击指定敌人	—
枪				
等级	名称	类型	效果	备注
1	ヘビースラスト	枪	给予强力的一击	BREAK攻击时击退大
	バックスラスト	枪	从后方发动跳跃攻击	—
	スラストアッパー	枪	将敌人向上突刺攻击	BREAK攻击时挑空大
2	ダブルスラスト	枪	2次连续攻击	—
	なぎ　Bい	枪	同时攻击正面多个敌人	BREAK攻击时击退大
	上段突き	枪	斜上攻击	BREAK攻击时吹飞小
3	スキュアー	枪	突进中突刺3次攻击	—
	ビースティンガー	枪	跳跃后强力攻击	BREAK攻击时倒地小
4	ダブルループ	枪	回转2次攻击	BREAK攻击时击退大

等级	名称	类型	效果	备注
	ハイスキュアー	枪	突进后上突刺3次攻击	BREAK攻击时挑空大

圣魔法

等级	名称	类型	效果	备注
1	ホーリーボルト	操作	光弹攻击，不死系特效、对同伴为回复HP—	—
	タウント	操作	吸引指定区域内的敌人	再使用间隔2秒
	光魔法技术	自动	光魔法伤害上升	—
2	ホーリーブレス	操作	前方光攻击、对同伴为回复HP	—
	ホーリーレーザー	操作	贯穿敌人光攻击、对同伴为回复HP	—
	ホーリーサークル	操作	以自身为中心，给予周围的敌人伤害和耐性下降效果	—
3	ウィルオウィスプ	操作	追踪效果的光弹攻击、气绝效果	—
	サンクチュアリ	操作	指定区域内敌人持续伤害、气绝效果	再使用间隔14秒、不能与古代魔法同时使用
4	アポカリプス	操作	大范围敌人伤害、取消辅助效果、己方HP和异常状态回复	再使用间隔3分、不能与古代魔法同时使用
	ホーリーオーラ	操作	防御时正前方攻击无效化、按键需要持续消耗SP	再使用间隔2分

圣支援魔法

等级	名称	类型	效果	备注
1	ヒール	操作	己方1人HP回复	再使用间隔12秒
	クイック	操作	指定区域内己方回避上升	—
	ヒーリング	操作	指定区域内己方HP徐徐回复	—
2	ゴッドブレス	操作	消费自身全部残余SP、己方1人HP全回复	再使用间隔30秒
	ホーリーアーマー	操作	指定区域内自身和己方防御力上升	—
3	ブレスドパワー	操作	指定区域内自身和己方攻击、魔法攻击上升	—
	デバインマジック	操作	指定区域内自身和己方火、风、水、土、光、暗耐性上升	—
	メディティション	操作	指定区域内自身和己方SP回复值上升	—
4	リザレクション	操作	死亡同伴50%HP复活并取回经验值	再使用间隔5秒、多人模式有效
	アクセル	操作	指定区域内自身和己方攻击、咏唱速度上升	—

暗骑士（ダークス）

两手武器

等级	名称	类型	效果	备注
1	スピンスラッシュ	两手武器	挥动向下2次攻击	第1击BREAK攻击时击退小
	エアースラッシュ	两手武器	向上攻击	BREAK攻击时挑空大
2	ダブルスラッシュ	两手武器	连续向下2次的攻击	—
	デスステインガー	两手武器	突进攻击前方多个敌人	BREAK攻击时击退大
	ハンマーシェイク	两手锤	连续向上2次的攻击	第2击BREAK攻击时吹飞大
	ウェポンバッシュ	两手剑、两手斧	武器撞击、气绝效果	BREAK攻击时击退大
3	ヴェンデッタ	两手剑、两手斧	武器撞击、旋转3次攻击	第1击BREAK攻击时击退小
	スカルブレイカー	两手锤	旋转突进3次攻击气绝效果	—
4	リープスラッシュ	两手武器	跳跃破坏攻击	BREAK攻击时倒地大
	ダークスラッシュ	两手武器	持续按键蓄力消耗HP攻击、最大蓄力5次	BREAK攻击时倒地大

枪

等级	名称	类型	效果	备注
1	アッパースパイク	枪	上刺攻击	BREAK攻击时挑空大
	バードスパイク	枪	斜上攻击	BREAK攻击时吹飞小
2	ダブルスパイク	枪	连续2次攻击	—
	サイドキャノン	枪	攻击正面复数敌人	BREAK攻击时击退大
	イーグルダイブ	枪	跳跃后强力攻击	BREAK攻击时倒地小
3	トリプルスパイク	枪	连续3次攻击	—
	デモンスキュアー	枪	3次突刺攻击	—
	デスクリムゾン	枪	回转2次攻击	BREAK攻击时击退大
4	デススキュアー	枪	突进后上刺3次攻击	BREAK攻击时挑空大
	ダークスパイク	枪	持续按键蓄力，消耗自身HP攻击、最大蓄力5次	BREAK攻击时击退大

暗黑魔法

等级	名称	类型	效果	备注
1	ダークボルト	操作	发射暗黑魔法弹	—
	ダークブレス	操作	朝前方放出暗魔法毒气	—
	ダークヒール	操作	将自身HP分给己方1人	—
	暗魔法技术	自动	暗魔法伤害上升	—
2	ポイズンガス	操作	地下喷出毒气、突进攻击伤害，附加毒效果	—
	ナイトメア	操作	给予自身周围的敌人伤害、附加攻击力、防御力、命中、回避下降的衰弱效果	—
3	ブラックホール	操作	指定区域内出现暗黑魔法球攻击，并将敌人吸引到球中心	—
	ラビリントス	操作	指定区域内出现魔镜伤害，附加ミラー效果	再使用间隔1分、不能与古代魔法同时使用
	ブラッドソウル	操作	物理攻击伤害值变换为自身吸收SP值	—
4	バンダースナッチ	操作	自身以外时间停止	再使用间隔4分、不能与古代魔法同时使用

暗黑秘术

等级	名称	类型	效果	备注
1	伪りの雾	操作	指定区域内敌人命中、回避下降盲目效果	—
	デスチェイン	操作	中招的敌人被打倒后，对周围敌人伤害值为该敌人所受最后一击伤害值10倍	—
	血の契约	自动	自身残存HP越少会心率越高	性能现在HP表示
2	死神のささやき	操作	指定区域内敌人耐性下降	—
	魔人の叫び	操作	靠近自己的敌人造成物理耐性下降的激痛效果	—
3	力の蒸发	操作	指定区域内敌人攻击力、魔法攻击力下降脱力效果	—
	リダーク	操作	受到伤害自动蓄力，HP越少攻击上升越多、最多蓄力5次	再使用间隔1分30秒
	魔人の足迹	操作	对靠近自己的敌人造成毒效果	—
4	アイアンメイデン	操作	反射自身所受物理伤害	再使用间隔1分
	煮えたぎる血流	自动	ダークスラッシュ、ダークスパイク使用时、损失的HP的部分追加为对敌伤害	性能现在HP表示

猎人（ガンナス）

弓

等级	名称	类型	效果	备注
1	ファイアアロー	弓	火属性箭	—
	アイスアロー	弓	冰属性箭、移动速度下降スネア效果	—
	后方ジャンプ击ち	弓	逃到后方射箭攻击	—
2	ウインドアロー	弓	风属性箭	BREAK攻击时挑空小
	アースアロー	弓	土属性箭、附加石化效果	—
	二连击ち	弓	连续2次攻击	—
3	ポイズンアロー	弓	暗属性箭附加毒效果	—
	バーニングアロー	弓	爆炸攻击范围内多名敌人	BREAK攻击时吹飞小
4	ホーリーアロー	弓	追踪效果的光弹附加气绝效果	—
	狙い击ち	弓	快速射出强力箭	—

铳

等级	名称	类型	效果	备注
1	ヘビーショット	铳	高速发射强力弹	BREAK攻击时吹飞小
	ファイアショット	铳	火炎弹攻击	—
	ストックハンマー	铳	用铳身攻击附加气绝效果	BREAK攻击时击退小
2	ダブルショット	铳	连续2次攻击	—
	レッグスナイプ	铳	附加スネア效果	—
	グレネード投げ	铳	爆炸攻击范围内多名敌人	BREAK攻击时吹飞小
3	バーストショット	铳	强力扩散弹近距离攻击	BREAK攻击时击退大
	アームスナイプ	铳	攻击附加スロウ效果	—
4	キャノンショット	铳	快速发射强力火炎弹	—
	ヘッドスナイプ	铳	攻击附加气绝效果	—

トラップ

等级	名称	类型	效果	备注
1	フレイムトラップ	操作	对触发陷阱的敌人造成持续伤害	再使用间隔7秒
	ヒールトラップ	操作	对触发陷阱的己方持续回复HP	再使用间隔12秒

等级	名称	类型	效果	备注
	岩技术	自动	陷阱伤害值上升	—
2	シャトルトラップ	操作	对触发陷阱的敌人造成持续风属性伤害	再使用间隔7秒、BREAK攻击时挑空大
	アイストラップ	操作	对触发陷阱的敌人持续水属性伤害、附加**スロウ**效果	再使用间隔7秒
	アーストラップ	操作	对触发陷阱的敌人持续土属性伤害、附加磁石效果	再使用间隔7秒
3	ポイズントラップ	操作	对触发陷阱的敌人持续暗属性伤害附加毒效果	再使用间隔8秒
	吸引トラップ	操作	吸引周围敌人	再使用间隔10秒
4	スタントラップ	操作	对触发陷阱的敌人持续光属性伤害附加气绝效果	再使用间隔8秒
	起动连锁	自动	发动陷阱时周围的敌人也受到伤害	—

サバイバル

等级	名称	类型	效果	备注
1	バタフライ	自动	防御、回避率上升	—
	弓术	自动	弓技术上升	—
	铳技术	自动	铳技术上升	—
2	引き寄せ	操作	使敌人靠近自己	再使用间隔3秒
	パライズウエポン	操作	附加敌攻击间隔时间延长的麻痹效果	—
	紧急回避	弓	无敌状态翻滚	再使用间隔2秒
	紧急回避	铳	无敌状态翻滚	再使用间隔2秒
3	スピード	操作	指定区域内己方移动速度上升	再使用间隔1分
	贯通	自动	箭和弹附加贯穿效果	—
4	矢弹连锁	操作	箭和弹命中敌人后，附近敌人也可能受到伤害	再使用间隔1分

忍者（カンプス）

格斗武器

等级	名称	类型	效果	备注
1	ローキック	拳套	附加属性	—
	ツインナックル	拳套	使用左右手武器2次攻击	—
	ドラゴンブロウ	拳套	迅速接近攻击火属性附加	BREAK攻击时击退大
2	エアファング	拳套	突击向上攻击	BREAK攻击时挑空小
	ホークアッパー	拳套	吹飞攻击、附加风属性	BREAK攻击时上挑大
3	バレットキック	拳套	可附加伤害和命中上升	—
	ハンマーブロウ	拳套	跳跃攻击	BREAK攻击时倒地小
	タイガーラッシュ	拳套	连续3次攻击、附加土属性	第3击BREAK攻击时倒地大
4	スネークラッシュ	拳套	连续3次攻击、附加水属性	第3击BREAK攻击时击退小
	シャドウステップ	拳套	无敌状态快速冲刺	再使用间隔2秒

二刀流武器

等级	名称	类型	效果	备注
1	ツインエッジ	二刀流武器	连续2次攻击、可附加属性	—
	スティング	二刀流武器	跳跃向下攻击	BREAK攻击时倒地小
	ブレードダンス	二刀流武器	上升2次攻击、附加风属性	BREAK攻击时挑空小
2	ライトスライド	二刀流武器	左右回转攻击、附加气绝效果	
	デスプレッシャー	二刀流武器	连续2次攻击、附加水属性	第2击BREAK攻击时击退大
3	アサシネイト	二刀流武器	连续2次攻击、可附加属性	—
	レフトスライド	二刀流武器	攻击附加物理耐性下降激痛效果	—
	キャノンレイド	二刀流武器	连续3次攻击、附加火属性	—
4	ヘルゲート	二刀流武器	连续4次攻击、附加土属性	BREAK攻击时击退小
	シャドウステップ	二刀流武器	无敌状态搞速冲刺	再使用间隔2秒

两手棍棒

等级	名称	类型	效果	备注
1	二段打ち	两手棍棒	连续2次攻击、可附加属性	—
	振り上げ打ち	两手棍棒	上挑攻击	BREAK攻击时挑空小
	地狱突き	两手棍棒	突刺攻击、附加风属性、盲目效果	BREAK攻击时击退大
2	二段车轮打ち	两手棍棒	前进中连续2次攻击	—
	のぼり龙	两手棍棒	向下攻击、附加土属性、石化效果	BREAK攻击时倒地大
3	咒い打ち	两手棍棒	附加异常状态	—
	かぶと碎き	两手棍棒	跳跃向下攻击	BREAK攻击时倒地小
	くさなぎ	两手棍棒	回转攻击、附加水属性、冻结效果	—
4	三连殴打	两手棍棒	连续3次攻击、附加水属性、衰弱效果	第3击BREAK攻击时击退小
	紧急回避	两手棍棒	无敌状态翻滚前进	再使用间隔2秒

暗杀

等级	名称	类型	效果	备注
1	格斗术	自动	格斗武器使用效果上升	—
	二刀术	自动	二刀流武器使用效果上升	—
	棒术	自动	两手棍棒使用效果上升	—
2	ヴェノムウエポン	操作	攻击附加毒效果	—
	回避アップ	自动	防御率、回避率上升	—
3	ハイド	操作	隐身进入**ハイド**状态、移动速度降低	再使用间隔30秒
	ガードスタンス	操作	连续按键进入防御	—
	ガードSPヒール	自动	防御成功回复自身SP	—
4	スーパーヴェノム	自动	毒攻击一名敌人成功时、周围敌人也会中毒	—
	ブロッキング	操作	防御敌人攻击成功进入蓄力状态，下次攻击力上升	最多蓄力5次

魔法师（ソーマス）

火魔法

等级	名称	类型	效果	备注
1	ファイアボルト	操作	火焰弹攻击	—
	ファイアブレス	操作	正前方火焰攻击	—
	火魔法技术	自动	火魔法伤害值上升	—
2	フレイムバースト	操作	爆炸攻击范围内敌人	—
	マグマクエイク	操作	地面喷出火焰突进攻击	—
	ファイアウエポン	操作	己方一人攻击附加火属性伤害	再使用间隔5秒
3	ファイアウォール	操作	指定区域内喷出火柱、敌人碰到后持续伤害	—
	メテオレイン	操作	指定范围内陨石攻击	再使用间隔10秒
4	ムルキベル	操作	指定范围内地震爆炸攻击	再使用间隔2分
	スペルブラスト	自动	魔法攻击可能出现会心一击	—

水魔法

等级	名称	类型	效果	备注
1	アイスボルト	操作	冰弹攻击附加**スネア**状态	—
	アイスブレス	操作	冷气喷射附加**スネア**状态	—
	水魔法技术	自动	水魔法伤害上升	—
2	ウォーターレーザー	操作	水属性激光攻击	—
	バブルボム	操作	爆炸攻击范围内多名敌人	—
	ウォーターヒール	操作	己方1人HP回复	再使用间隔15秒
3	アイスクラッシュ	操作	敌人脚下出现冰块、给予伤害附加冻结效果	—
	フロストノヴァ	操作	以自身为中心向敌人发射冷气冲击波、给予伤害附加**スネア**状态	—
	ヒールレイン	操作	指定范围内自身及同伴HP回复	再使用间隔20秒
4	ポセイドン	操作	指定范围内巨大冰柱攻击，附加冻结效果	再使用间隔2分

风魔法

等级	名称	类型	效果	备注
1	ウインドボルト	操作	旋风攻击	BREAK攻击时击退小
	ウインドブレス	操作	前方突风攻击	—
	风魔法技术	自动	风魔法伤害上升	—
2	エアロスパラル	操作	指定范围内风旋涡卷入周围敌人	—
	ライトニング	操作	敌人所在地发生落雷	BREAK攻击时倒地小
	トルネード	操作	龙卷风并吸引周围敌人	BREAK攻击时挑空大
3	サンダーストーム	操作	指定范围内连续落雷攻击再使用间隔10秒、	BREAK攻击时倒地小
	チェイン	自动	远程攻击、目标周围敌人也受伤害	—
4	ヴァルキリー	操作	以自身为中心落雷攻击	再使用间隔2分
	リバイブ	操作	死亡同伴一名50%HP复活、并取回丢失EXP	再使用间隔5秒、多人模式有效

土魔法

等级	名称	类型	效果	备注
1	ロックボルト	操作	岩石块攻击附加麻痹	—
	アースブレス	操作	前方沙尘攻击	—
	土魔法技术	自动	土魔法伤害上升	—
2	アースクエイク	操作	地震突进攻击	BREAK攻击时挑空小
	バジリスク	操作	自身周围敌人沙尘伤害、附加石化效果	—
	アースシールド	操作	自身防御上升	—
3	サンドマグネット	操作	敌人脚下出现石块攻击、附加磁石效果	—
	アイアンロック	操作	铁弹攻击，并自动追击磁石状态敌人	BREAK攻击时击退小
4	エンドオブバベル	操作	自身为中心大地震攻击、附加石化	再使用间隔2分
	ランドフォース	自动	自身SP回复速度上升	—

一切扭曲的怨念呈现，

SAVE ALESSA

特拉维斯下车后看到了一个神色诡异的女孩。那个女孩望了他一眼后便消失在了大雾当中。特拉维斯跟随她来到了寂静岭，故事也就这么开始了。此处只需控制主角一路向前走就可以了，特拉维斯首先来到了一处着火的大房子前，由于担心那个女孩子在这个房子里，于是闯进了房子里。进门后先上楼梯，然后进入正对着楼梯口的房间，左转不远处就可以发现地上躺着一个严重烧伤的女孩。抱起女孩后沿途返回，按照符号的指引便可以走出房子。

ALCHEMILLA HOSPITAL

特拉维斯醒来时，发现自己已经身处寂静岭的小镇上，从长椅上起身，在旁边的地图展板上得到寂静岭的地图。由于担心那个女孩的下落，于是决定先去医院看个究竟，地图上在医院的位置上已经用红圈标明了方位，顺着地图的标注很快就来到了医院。

进入医院大门，在右手边的黑板上可以拿到医院的地图，左侧墙上的红色三角为记录点。这里一路两侧的门都是紧闭的，特拉维斯沿路来到电梯门口触发剧情。剧情后，上电梯来到2层，刚开第一道门就遇到了女护士，拿起右手边的锤子干掉她，之后便可以进入205房间，在对面架子上拿到一张纸，准备出房间时候发生剧情，站在镜子前按叉键就可以进入里世界。

手术床上有把手术刀，记得拿上。而身后架子上的箱子里面有塑胶做的肺，一定要拿，还有门右侧的架子上有补充体力的药瓶。出门后按地图来到202房间，在台子上拿到金蛋和有字母空缺的纸条。204房间门口的架子上有个便携式小电视，204房间有个带锁的医药箱，密码是：312319。其实这里的密码是需要以后得知的，不过这里就先告诉大家了，也省得以后再来一趟，里面是一个塑胶的心脏。出门就会遇到护士，吓一跳吧？

下到一楼的女厕所，使用金蛋打开房门，把镜子右侧的栅栏上贴的纸拿上，再到里面厕所的水箱里拿到塑胶肝脏。然后利用厕所的镜子切换表世界。进入表世界后，发现女厕所的门上有写着"AMY 31"，而最里面的厕所马桶上有Staff Lounge的钥匙。出厕所来到Staff Lounge，桌子上面的钩子上有Exam Room的钥匙，左侧黑板上有张纸写着Staff Party的内容，进来的门右侧墙上写着"LUCY 23"，来到Exam Room，桌子上有打字机，墙上的X光灯箱打开后可以看到X光照片上写着"SARAH 19"。至此，我们将在墙上看到的数字合在一起，便是原来装有塑胶心脏箱子的密码。不过我们不用再回去了！

旁边的水池里面有塑胶的胃和肠子，把我们拿到的这些塑胶器官都放入人体模型当中，人偶的眼睛就睁开了。在此处记得先放心脏，然后再放入肺，否则会被挡住。走到人体模型头顶位置取走玻璃眼珠，然后来到女厕所切换到里世界，刚出厕所门又被吓了一跳，护士来打针了！向Lobby处进发，途中把眼珠放进门上的人面像里，门开之后出现两个护士，干掉之后来到Doctor's Office，再开里侧的门时遇到怪物，杀死之后地上有个红色三角，捡起来进入下一段剧情。剧情结束后从女厕所旁边的出口走出医院。

CEDAR GROVE SANITARIUM

出医院后到南边的屠宰场（Butchers），一路上有很多路口都塌陷了，稍微绕一下就可以到达，另外路边也有很多东西可拿。进入屠宰场后，找到第一扇门，打开进入剧情，看到屠夫在锯护士的下腹部……

从屠宰场出来后，下一个目标就是非正常人类研究中心（Cedar Grove Sanitarium），其位置处于寂静岭的最东南方，地图上有红圈标出。进入非正常人类研究中心，你会发现这里的门卫很不负责，到处都是怪物！先去West Solarium房间，拿到人偶椅子上的手枪还有地上的子弹，再去East Solarium房间取得这里的地图以及一份缺少字母的信件。从另一扇门出来后碰上Alessa的母亲Dahlia。在前面的Storage里能找到Tire Iron和Screwdriver。

从南边的楼梯上到2层。这里出现了一个影子怪物。旁边的Storage里有很多道具，记得去拿。拿完之后去地图最中间的八边形大厅里，消灭掉几个护士。前面TB Ward里的机器上有谜题需要解开，还是直接告诉答案，那就是从左到右依次按照135135的顺序按红色按钮，成功后就可以取得机器里的钥匙，记得在机器旁边拿。拿到这个钥匙后直接去地下室。一进入地下室就看见有一个一怪物在左边闪过，追上去干掉它，最里面的房间是East Pipe Room，以后还要来到这里取钥匙，大家记住路。而在这条长长的直路上还有一条斜着向东北方的分支路线，我们先进入这条路线。到头后进入楼梯，1楼的大门被锁上了，我们直接进入第2层。进入下方的Female hydrotherapy，在水疗盆里发现了钥匙，不过因为里面全是开水，所以还无法拿到。打开墙上的绿色机关，结果钥匙被冲走了。

进入Female treat，找到镜子返回里世界，在床上取得子弹。出门后走楼梯，在左边的门上发现奇怪的标志。这时候还进不去这道门，我们先往右走，场景突然变成黑白的，一段对话后才恢复了本来的扭曲和残破。到女厕所里可以回到表世界，厕所中有一个被铁丝封住的地方，先不管它，到最里面拿上刀。回到表世界后，在刚才有铁丝的地方选择冲水，然后在里面的地面上写着Bring me my son。出门往北走来到Female Dorm 5，在这里可以得到子弹之类的装备，并在床上的吊盘里得到patient belongings的钥匙。出来到中央大厅的北边就是patient belongings，在拿到里面的道具后就可以进入镜子了。在里世界patient belongings的门上，我们可以看到散弹枪，这下子之前捡到的散弹枪子弹终于有了用武之地。出来到达一个环形大厅，周围的Day room的轮椅上有子弹等道具，East Solarium里有散弹枪子弹和Filing Cabinet，在Laundry里则可以发现一份报告。

以上就是为了拿到散弹枪，如果你不想要的话，在当初水疗盆里的钥匙被冲走的时候，便可以直接下楼到地下室的East Pipe Room去捡，当然，现在去也不迟。拿到的钥匙上写着Archives key，不过可不是用来开里世界的Archives房间，所以我们先在楼梯口处的Storage房间回到表世界，然后通过楼梯来到第2层的中央大厅，Archives就在上面。进入之后又开始出现了神秘的对话，而且画面也变为了黑白。这房间里拿到便携电视和散弹枪子弹后，通过屋子里的镜子再回到里世界，在屋子中间的架子旁可以拿到武士刀Katana。

中央的大厅只有左边的门能够进入，下楼梯到地下室，记住附近的Storage里有镜子，以后还要回来。先前往地图西北方的楼梯上至1层，来到男病号隔离区Man Seclusion，在椅子上发现武器和药品单，药品单是解开以后谜题的关键提示。来到医务室Infirmary，里面有存储点和鬼娃娃谜题，按照药品单上的提示，从左到右依次将绿、蓝、蓝、红、黄色的药片放入鬼娃娃口中，即可得到Dr. Harris的钥匙。

原路返回到地下室有镜子的Storage回到表世界。拿到桌子上的文件。然后走楼梯上到1层进入Dr's Office，也就是大厅正上方，拿到桌上的Jocasta Artifact和一张字条。有Jocasta Artifact标志的门在里世界1层的Female Seclusion前，也就是它的大门。离开Dr's office后从地图右方女厕所的镜子进入里世界，用Jocasta Artifact打开Female Seclusion的门。进门后遇见坐在角落的Lisa，剧情结束后Lisa大叫着离开。

进入一旁带有螺旋把手的大门，进入BOSS战。注意BOSS的近身攻击，用枪干掉她！不过话说这个BOSS好像是特拉维斯的老妈……结束后得到Past Piece，证明这一大章马上就要结束了。此时进入剧情，Alessa又出现了，而特拉维斯又昏死过去，醒来后发现自己已经到了大厅的门口。朝着下方的大门走，顺道把茶几上的电影票拿上，然后就可以正式离开这个非正常人类研究中心了！

ARTUAD THEATER

Artuad Theater的到达过程比较复杂，下面有一段比较长的路要走。门口的汽车后备箱里有Lumber yard的钥匙，不用说，这就是我们下一个目标，它的位置在寂静岭小镇地图上有标注。为什么要先去这里呢？就是因为直通Artuad Theater的路面塌陷了，然而就是直通Lumber yard的路也不能走，还得先走屠宰场绕回Lumber yard。出屠宰场的门口时捡到写着"救命"的帽子，并且地上有长长的血迹一直拖到门外，其实就是原来那个被破腹的护士，现在干脆已经快彻底两半了……来到Lumber yard用钥匙打开大门，这里的路非常曲折，像是很多S形的组合，虽然麻烦点儿，但也不至于迷路。从最后的一道门出去后，发现直通Artuad Theater的路还是不能走。别着急，往南绕道走。没走两步，发现地上又出现了血迹，跟着血迹进入Greenfied Partments，然后顺着楼梯上去。

SILENT HILL ØRIGINS

这个游戏原来在PSP上的感觉非常不错，而这次移植给PS2后明显缺乏诚意，不但画面没有提高，连游戏的内容也丝毫没有增加。对于没有PSP的玩家来说，本次可是个补课的好机会，大家赶紧开始吧。 □文/小沛

PS2	本刊译名：寂静岭 起源				MATURE 17+ M
	KONAMI	39.99美元	2008年3月4日		
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	452KB	

恐怖气氛弥漫

一进屋居然就是厨房，在台子和沙发上可以取得一些道具。到里面的卧室，发现一个死了的怪物倒在床上，床头柜上的字条写着"有人挖了个洞，回家去吧"。地上的血迹中有把剃刀，有兴趣可以捡起来用。出房门发现地上有个大洞，可以跳下去，当然要选择是啦。下来后发现213号邮箱的信已经多得放不下了。出门后如果不着急的话，可以先进入对面铁栅栏的尽头，在那里可以捡到来复枪子弹，右边的垃圾场里还可以捡到子弹和其他道具。

好不容易才来到Artuad Theater的门口，把票放入检票口，大门打开。进入大厅左边一拐角的长凳上能得到剧院地图，右边是存储点，在观众席门前的告示牌上取得Theater Program Page然后进入放映厅Auditorium。Lisa又出现了，不过Lisa一反常态，显得非常妩媚……不过最后好像把特拉维斯给耍了。

进入左边的Storage，看到有个倒吊着的木偶，现在还不用害怕，到后来才会变成怪物。出了Storage，到对面的Curtain Control，里面有点道具可捡，另外还有一个控制打开幕布的机关。不过在准备打开的时候，发现根本运作不了。从这个屋子的右门出去，再向上走，这时候那些提线木偶终于活过来了，如果不小心被攻击了，记得一旁的架子上有补体力的药瓶。然后去地图上方的Directors Office取得太阳图腾画、日记、军用手枪等道具。

出来后通过Men´s Dressing Room进入里世界，再到Directors office取得Balcony的钥匙。回到表世界，经过放映大厅，从左边的楼梯上到2层打开Balcony Corridor的房门，然后进入Lighting Box找到125W、250W、500W、750W的灯泡，并且得到桌上的解谜便条。从右边下楼梯到一个房子里，中间的展台上可以取得月亮图腾画。去Men´s Dressing Room进入里世界，上楼梯来到剧院2层，发现一道门的左右有两个方形凹槽，根据提示在左边放上月亮图腾画在右边放上太阳图腾画，门便可以进入了。

进门后，上楼梯杀掉挡路的怪物，从Costume Storage可以回到表世界，不过在这之前顺着路往里走再右拐的话可以拿到来复枪Hunting Rifle和子弹。回到表世界的Costume Storage，调查屋里可以取得武士刀、恢复剂等。左边的Orchestra Storage里有记录点和Iron Weights。走最右边的路，在第一个Catwalk的门前可以捡到来复枪子弹，进入第二个Catwalk就来到了灯泡的解谜处。调查每个聚光灯后得知了A、B、C、D的位置，而灯泡放置要求为：A和B加起来小于C，B为D的一半，而D小于A。所以，A处的灯泡为500W，B为125W，C为750W，D为250W。放好后拉下尽头的开关就可以点亮这些灯。再回到一层的Curtain Control拉下门口已经亮起绿灯的开关。此时舞台中央出现了一面巨大的镜子。

镜子右边的幕布后面有布景的控制器，不过缺少右边的第三个拉杆。拉动左1、右2会出现森林城堡，进入镜子在林中左边的红色树上找到Stage Office的钥匙。此时去地图上方的Stage Office，取走桌子上的Control Lever，然后回到布景控制器那里。使用Control Lever调动左3、右1会出现书房，进入镜子后发现了一些写有奇怪文字的书，从中间的桌上找到3篇文章，然后从右边的台子找到另一篇文章和一堆道具，不过似乎这个场景进不进来都可以。最后拉动控制器的左2、右3，便可以进入镜子进行BOSS战。

这个BOSS比较难缠，行动虽然不快，但会使用远程攻击，它自己的防御力也非常高。用枪搞定它之后，Alessa又出现了。她的野蛮举动着实令人吃惊，而且朝着特拉维斯一使眼色，他就再次昏死过去。

RIVERSIDE MOTEL

特拉维斯醒来发现自己在剧院的大厅。从面前的木偶死尸身上得到Motel的钥匙。特拉维斯回想起幼年曾经去过Riverside Motel，于是决定前往。

一直往西走的话，发现路又不通，不过你并没有走冤枉路，因为旁边的书店Andy´s Books里面有Assault Rifle和两盒子弹。不但如此，在收银台输入密码213可以打开收银箱取得书店后门的钥匙。这样就可以通过之前被堵上的路了。另外，书店和旁边邮局Post Office中间有恢复剂，没兴趣也建议拿一下，以防万一。其实通往Motel的路有很多，而且路经的很多店都可以进去，无非就是得到些道具和发生一些辅助剧情。另外，此时路上的怪物已经明显比原来厉害多了，甚至还有原来的BOSS！打不过就尽量躲着走吧。

一路来到地图上标注红圈的地方，从栅栏门进去。铁门现在都进不去，先进入旁边的小门。短暂的剧情过后，特拉维斯可以在桌子上得到一份入住登记，然后在鹿头旁边拿走Motel的地图。这个屋子里有个直角前台，来到前台入口处的壁橱可以取得306房间钥匙。

从另一侧的门出来，往南穿过铁栅栏门来到了旅馆的住宅区。这里两侧都是客房，有一小部分是可以进入的，不过都是些道具，有的里面也有比较难缠的怪物，如果不进入的话倒也不妨碍主线剧情的发展。以下就是各个房间里面的内容，302房间没有道具，只有一床的鞋子。209房间里有怪物，以及来复枪子弹。回到刚才进来的铁栅栏门前，从楼梯上2层。316房间里可以取得木棒，用处不太大。312和308房间里有怪物和子弹。下楼到306房间进入里世界。只有305房间北边的门能够通过。向南来到住宿区，进入503房间回到表世界。

出了503房间，向西来到Maintenance Room，进入狭长的Maintenace。这个通道两侧的墙上有几个洞，通过最开始的洞可以看见500号房间，大家留心墙上挂历的红色数字12，这可是以后解开谜题的答案之一。在路上拿到Broken Pole，并在最后的墙洞里看到那个有砍人嗜好的屠夫，最里面的桌子上能找到Manager´s Office钥匙和照片。下一个目标已经很明确了，不过能走的路只有一条，那就是先去东边进入Staff Accommodation左边的门，从南边绕到地图东北方的Manager Office，取得一张纸条后去地图北面的108号房间，消灭怪物后取得Redeemer和子弹。106号房里有怪物和菜刀。

接下来到Kitchen里进行BOSS战。屠夫的动作不快，但也不要太掉以轻心，绕着灶台和他绕圈，然后趁机朝他开枪就可以了。

进入里间的Diner，在茶几上找到父亲Richard给妻子的信，然后来到东边的院子里。这个院子里有一个游泳池，池子中有一个心形的珠宝，不过由于现在水很深，所以暂时拿不到。我们先往南来到Game Room，在弹珠台取得一枚硬币，一旁的台球杆也可以当成武器拿走，出门时出现剧情。

来到Laundro Mat，在中间的熨衣板上可以取得洗衣机的说明书，然后在洗衣机前投入刚才取得的硬币，启动洗衣机后按下中间的大旋钮，然后按左右键来改变按钮上圆点的指向。翻看刚才的说明书可以得知操作顺序，方法为依次转到：low spin、60 degree wash、drain、per-rinse。洗衣机打开后得到Cleopatra的钥匙。直接出门上楼梯到2层进入Cleopatra房间，床上有照片，进入浴室后发现地上有个洞，跳下之后看到Lisa和医生Kaufmann在床上。从桌上得到字条，然后到里屋进入里世界，干掉怪物后取下铁网上的相片，这时可以拿水池中央的心形珠宝了。在Diner里的尸体上取得仪式用剑ornamental dagger，在门口的楼梯上到2层，来到Nero房间的门前，将剑插入门中即可打开。通过屋子里的洞下到King Suite房间，刚出房间门的左手边就有个大洞，进入洞到达Maintenance。先向右取得照片，再进Maintenace room找到一封信。从503房间回到表世界，到Maintenace Room用桌子上的工具将心形珠宝打碎，从中得到了戒指。打开道具菜单，调查戒指的状况，可以得到6月这个信息。

走一段路回到接待处Reception，把桌上的日历调成1961年6月12日，机关打开后放入戒指，身后的橱柜上便可以取得500号房间的钥匙。不过表世界的500号房间依然被封条封住了，我们要回到503号房间进入里世界，再打开里世界500号房间的大门。通过长长的通道，剧情发生后紧接着进入了BOSS战。这个BOSS看起来很唬人，因为它体型不小，而且留给主角的活动空间也不大。不过只要别老傻站着，而且还有足够的自弹的话，可以轻松干掉。消灭它后得到Truth Piece，发生剧情后得到了Present Piece。

这里是本作的最后一个谜题，规则就是要将先前得到的4个三角拼装到最后得到的轴心上。轴心上的图案其实就是旁边三角上的图案组合，将这些分散的部分与组合后的画面拼在一起，就可以完成这个谜题了。L和R键是用来更换轴心的安装面，摇杆用来适当转动方块轴心观察图案，叉键是安装，圆圈键是取消，方块键是用来旋转已经安装上的三角。

BACK TO HOSPITAL

特拉维斯追随着Alessa一路前行，上楼之后，发现原来又回到了医院。出了医院大门后，直接进入里世界，向左走不多远可以在墙上发现地图。这里并不复杂，而且在地图上也有蓝线一路指引玩家通往最后的目的地。这里的怪物很多而且很厉害，大家一定不要自己到处乱走。。到达目的地后，发现又有一个洞要钻，而且这个洞非常地长。出洞后在房间里有一个很大的红三角，记录一下，马上就要迎接最后的战斗了。

最终BOSS的远距离攻击还是很厉害的，一定要保持适当的距离，另外也要时刻保持能够正面看到它。因为它在发射远程攻击时是有准备动作的，如果你只是一味地乱跑，使视角捕捉不到BOSS的话，基本没两下就GAME OVER了。到此，特拉维斯的寂静岭之旅终于结束，在驾车离开的时候，从后视镜里又看到了Alessa……

用跨越时空的理想铺就无尽的探求之路

静静地回首长达二十五年的漫长游戏开发岁月

走近坂口博信



大师印象

“就这样……探求的旅程开始了。”

初代《最终幻想》标题画面中的这句话，不知感动了多少从FC时代走来的老玩家。八位游戏机的点阵画面虽然简陋，但其中传达出的浪漫，却足以震撼每一个喜欢沉浸在幻想之中的年轻人。这种直射心灵的表达，确实是独具匠心的设计者才能做到的。如今，虽然已经过去了二十余年，但设计者的“探求”依然在继续。在《蓝龙》《失落的奥德赛》中看到那种并未改变的“幻想”时，我们依然可以回忆起当年的感动。

这，就是游戏开发者坂口博信的坚持。

Profile

●迈向崭新世代的游戏开发脚步

坂口博信的Mist Walker目前正处于一个非常繁忙的时期。2007年年末，这家年轻的软件制作公司刚刚推出Xbox360大作《失落的奥德赛》，但在下一阶段的开发日程上，我们还能看到数款原创新作的名字。对于一个规模不大的开发团队来说，这样的工作密度是相当惊人的。当初，在Mist Walker刚刚起动时，坂口曾经对媒体披露了自己“以故事性作为游戏基干”以及“重视开发者自身个性”的开发方针。可以说，这种倾向是坂口二十余年来从来没有变过的。Mist Walker推出的作品中既有成功，也有失败，但无论怎样，这些作品中都包含着包括坂口在内的这一批制作人们的独特思考。

“游戏创作者应当在恰当时机以恰当形式将故事传达给玩家。”



理想变迁与接触游戏的契机

坂口博信于1962年11月25日出生于日本茨城县的日立市。年幼时的坂口活泼好动，升入茨城县立水户第一高等学校后，更是成长为一名沉迷于篮球与吉他的叛逆少年。高中的坂口非常热爱音乐，一直梦想成为一名音乐家。行动派的坂口自己用钢琴创作乐曲，私下里召开音乐会，甚至还偷偷跑到女子高中去卖票。因为这件事，坂口差点接受学校的退学处分。对于坂口的这种狂热，坂口的父母也感到无可奈何。据坂口回忆，当时父母经常对他说：“如果从你身上把音乐拿走，你就什么也不剩了。”

高中毕业后，坂口进入日本横滨国立大学工学部，就读于电器情报工学科。据称，坂口选择横浜的大学只是为了“想住在横浜”，而选择工学科的原因，则是因为数学与物理一直是坂口的强项。而且在那段时间，坂口出于某种原因而感到了自己音乐才能的局限，带着一点“梦想破灭”的消沉情绪。开始新环境下的生活，对于坂口来说也是一种精神上的转换。坂口希望能在大学之中找到一些新的发现，而事实上，这段时间也确实成了坂口后来人生经历的转折点。

在大学中，坂口遇到了后来同样成为著名游戏制作人的田中弘道。田中是典型的电脑发烧友，从高中时代就常常出入东京秋叶原的电器街，对电脑产品非常熟悉。坂口到田中家里玩的时候，看到了田中拥有的Apple II电脑，也首次接触到了电脑游戏。当时，Sir Tech的名作《巫术（Wizardry）》（1981）已经在电脑爱好者中非常流行，“角色扮演（RPG）”这种与街机完全不同的游戏形式深深吸引了坂口。结果，坂口常常整天不去学校，彻夜呆在田中家里玩游戏。

一次，坂口和另外两个朋友一起玩Origin推出的RPG《创世纪II（Ultima II）》（1982）。这款游戏中最重要的一环是蓄积金钱，三个人玩了一整夜，将金钱攒到9999，可当计数器再次变动的时候，金钱的数值竟然变成了0。黎明时分，三个人呆呆地坐在电脑前，不知该怎么形容自己的心情。后来坂口才弄明白，出现这种情况是因为游戏开发者没有对数值进行限界处理，也就是没有搭载后来所说的“Counter Stop”机能。从某种意义上说，坂口遇到的这种情况也是因为厂商低估了玩家的游戏热情，但这件事本身在坂口心里留下了很深的印象。直至现在，这件事还不时被坂口提起。坂口特别重视游戏Debug环节的作风，大概也是出于从那时候起就形成的意识。

人生转折与《最终幻想》的诞生

大学三年级的春假时，坂口和田中想找一个打工的地方，就去翻阅职介情报杂志，恰好看到SQUARE刊登的招聘启事。当时的SQUARE还没有成为独立的公司，仅仅是电子工业公司“电友社”旗下的一个软件开发部门，工作地点位于横浜日吉的2DK大厦。坂口和田中原本只是带着“打个短工”的心态前去应招，可入社没多长时间，二人所做的项目就被取消了。由于一元钱报酬都没有拿到，坂口和田中只好和其他几名留下的项目组成员一起开始做游戏。这款作品就是史上第一款以“SQUARE”品牌发售的游戏《The Death Trap》。这款PC的文字冒险类游戏中容纳了10万条文字信息和180张画面，商品形式是3张5英寸软盘，这在当时来讲已经是大作级的游戏了。在这款游戏中，坂口撰写了剧本，进行了大约一半的程序编写，还自行绘制了地图等游戏画面。由于对《创世纪II》的“金钱归零”事件耿耿于怀，坂口还在电脑磁盘驱动器的读取磁头上贴上坐标纸，通过目测磁头读取磁盘第几道的方式对《创世纪II》的程序进行了解析。这些技术如今看来已经非常原始，但却是那个时代不可或缺的经验积累。坂口付出的这些辛劳，与后来多部名作的诞生有着不可分割的关系。

在《The Death Trap》之后，坂口的团队又制作了《Will-The Death Trap 2》和《Blassty》两款PC游戏。其中，《Will》凭借高速的画面显示（《Will》的画面显示切替时间为0.5秒，而当时一般的冒险游戏显示一张图需要数十秒）获得了很好的反响，而以机器人为题材的《Blassty》又得到了Sunrise的设定支持，制作规模也上了一个档次。

不过在这个时候，日本国内的电子游戏市场已经开始从PC向着家用游戏机转变了。任天堂的FC于1983年问世之后，SQUARE的软件制作开始向着FC方向倾斜，坂口也参加了《Kings Knight》等游戏的制作。不过，对于坂口来说，这段时间的工作并不令人满意。坂口想做的游戏是包含故事性的RPG，但早期的FC以动作类游戏为主，这样的游戏形式表达剧情非常困难。此时的坂口萌生了退出游戏开发业的想法。虽然已经数年没有回到原来的大学，但坂口依然保有学籍。因此，坂口想最后再开发一款游戏，如果仍然不理想就返回学校上学，毕业后当一名普通的职员。恰好此时，ENIX在FC上推出了《勇者斗恶龙》（1986），FC卡带的容量发展到了可以承载RPG游戏的水平。于是，坂口下定了实践自己RPG理想的决心，而这部决策人生道路意志的作品，就被定名为《最终幻想》。



开发初期，《最终幻想》并没有获得很大的重视。用坂口的话来说就是“这个企划在公司内部是最没人气的一个”。当时的SQUARE正处于独立起步和事业上升阶段，一些PC游戏老铺以SQUARE为中心集结，开发并推出FC上的游戏。为此，SQUARE内部分成了很多制作小组，坂口所在的小组虽然资历最老，但规模很小。开发《最终幻想》时，坂口的团队一共只有四个人，除坂口自己外，还有后来成为《圣剑传说》系列创始人的石井浩一以及一位图像设计员，最后一个人就是当年被奉为业界传奇人物的天才程序设计师纳西尔・杰贝利（Nasir Gebelli）。由于人手不足，坂口只好实行临时招聘，而此时进入团队的人就是后来成为《沙加》系列创始人的河津秋敏。坂口的小组默默无闻地进行着制作。开发终盘时，公司内部逐渐注意到了《最终幻想》的价值，很多人开始自发来到坂口的小组帮忙。游戏发售时，一位公司内部的人当面称赞这款坂口首次自行企划制作的FC游戏是款杰作，这番话成了坂口念念不忘的一段回忆。坂口曾经回忆道，当时自己的心中充满了完成自信之作后的充实感与成就感。

后来的事情就众所周知了。《最终幻想》成为销量超过50万套的成功之作，坂口也因此打消了离开游戏制作领域的念头。名为《最终幻想》的梦想，从此踏上了跨越二十年以上的旅程。

事业挫折与另辟河山的过程

随着《最终幻想》系列化的成功，坂口自身在公司

跨越表现力的时代界限 将幻想的魅力贯彻到游戏中

坂口博信大事年表

年份	事件
1962.11.25	出生于日本茨城县日立市。
1982	从日本横滨国立大学工学部电器情报工学科中退。
1983	进入当时还是电友社旗下软件开发部门的SQUARE。
1984	SQUARE发售PC冒险游戏《The Death Trap》，坂口担任作品的游戏导演。
1985	SQUARE发售PC冒险游戏《Will-The Death Trap 2》，坂口担任作品的游戏导演。
1986	SQUARE股份有限公司成立，坂口就任公司董事兼企划开发部部长。
1986	SQUARE发售PC角色扮演游戏《Blassty》，坂口担任作品的游戏导演。
1986	SQUARE发售FC角色扮演游戏《Kings Knight》，坂口担任作品的游戏导演。
1987.12.18	SQUARE发售FC角色扮演游戏《最终幻想（Final Fantasy）》，坂口担任作品的游戏导演。
1988.12.17	SQUARE发售FC角色扮演游戏《最终幻想II（Final FantasyII）》，坂口担任作品的游戏导演。
1990.04.27	SQUARE发售FC角色扮演游戏《最终幻想III（Final FantasyIII）》，坂口担任作品的游戏导演。
1991	坂口就任SQUARE副社长，统括公司内部的开发部门。
1991.07.19	SQUARE发售SFC角色扮演游戏《最终幻想IV（Final FantasyIV）》，坂口担任作品的游戏导演。
1992.12.06	SQUARE发售SFC角色扮演游戏《最终幻想V（Final FantasyV）》，坂口担任作品的游戏导演。
1993.12.10	SQUARE发售SFC角色扮演游戏《浪漫沙加2（Romancing SaGa2）》，坂口与水野哲夫共同担任游戏制作。
1994.04.02	SQUARE发售SFC角色扮演游戏《最终幻想VI（Final FantasyVI）》，坂口担任作品的游戏导演。
1995	坂口就任SQUARE美国公司SQUARE LA.Inc（后更名为SQUARE USA.Inc）社长。
1995.02.24	SQUARE发售SFC战略角色扮演游戏《前线任务（Front Mission）》，坂口担任作品的制作监督。
1995.03.11	SQUARE发售SFC角色扮演游戏《时空之轮（Chrono Trigger）》，坂口担任作品的制作监督。
1995.11.11	SQUARE发售SFC角色扮演游戏《浪漫沙加3（Romancing Sa・Ga3）》，坂口担任作品的监制。
1996.02.09	SQUARE发售SFC战略角色扮演游戏《圣龙传说（Bahamut Lagoon）》，坂口担任作品的制作监督。
1996.02.23	SQUARE发售SFC动作角色扮演游戏《前线任务・枪之危机（Front Mission Series Gun Hazard）》，坂口担任作品的制作监督。
1996.03.09	任天堂与SQUARE共同发售SFC动作角色扮演游戏《超级马里奥RPG》，坂口担任作品的制作总监。
1996.08.02	SQUARE发售PS对战格斗游戏《Tobal No.1》，坂口担任作品的制作监督。
1997.01.31	SQUARE发售PS角色扮演游戏《最终幻想VII（Final FantasyVII）》，坂口担任作品的制作人兼剧本原案。
1997.04.25	SQUARE发售PS对战格斗游戏《Tobal 2》，坂口担任作品的制作监督。
1997.06.20	SQUARE发售PS战略角色扮演游戏《最终幻想战略版（Final Fantasy Tactics）》，坂口担任作品的制作人。
1997.09.25	SQUARE发售PS战略角色扮演游戏《前线任务2（Front Mission2），坂口担任作品的制作监督。
1997.12.23	SQUARE发售PS迷宫角色扮演游戏《陆行鸟不可思议的迷宫（Chocobo's Dungeon）》，坂口担任作品的监制。
1998.05.28	SQUARE发售PS动作冒险游戏《双界仪（Soukaigi）》，坂口担任作品的监修。
1998.02.11	SQUARE发售PS角色扮演游戏《异度装甲（Xenogears）》，坂口担任作品的监制。
1998.03.29	SQUARE发售PS动作角色扮演游戏《寄生前夜（Parasite Eve）》，坂口担任作品的制作人兼概念设计。
1998.07.16	SQUARE发售PS动作角色扮演游戏《勇者剑士・武藏传（Brave Fencer Musashi）》，坂口担任作品的监制。
1998.12.23	SQUARE发售PS迷宫角色扮演游戏《陆行鸟不可思议的迷宫2（Chocobo's Dungeon2）》，坂口担任作品的监制。
1999.02.11	SQUARE发售PS角色扮演游戏《最终幻想VIII（Final FantasyVIII）》，坂口担任作品的监制。
1999.03.18	SQUARE发售PS竞速游戏《陆行鸟赛车・通向幻界之路（Chocobo Racing）》，坂口担任作品的监制。
1999.04.01	SQUARE发售PS角色扮演游戏《沙加开拓者2（SaGa Frontier2）》，坂口担任作品的监制。
1999.07.15	SQUARE发售PS动作角色扮演游戏《圣剑传说・玛娜传奇（Seiken Densetsu Legend Of Mana）》，坂口担任作品的监制。
1999.09.02	SQUARE发售PS战略角色扮演游戏《前线任务3（Front Mission3），坂口担任作品的监制。
1999.11.18	SQUARE发售PS角色扮演游戏《时空之轮2（Chrono Cross）》，坂口担任作品的监制。
1999.12.16	SQUARE发售PS冒险角色扮演游戏《寄生前夜2（Parasite Eve2）》，坂口担任作品的监制。
1999.12.22	SQUARE发售由3张盘组成的PS游戏合集《陆行鸟合集（Chocobo Collection）》，坂口担任第3张盘中的桌棋游戏《陆行鸟大陆（Dice de Chocobo）》的监制。
2000.02.10	SQUARE发售PS角色扮演游戏《放浪冒险谭（Vagrant Story）》，坂口担任作品的监制。
2000.07.07	SQUARE发售PS角色扮演游戏《最终幻想IX（Final FantasyIX）》，坂口担任作品的开发企划兼制作人。
2001.02.08	SQUARE当年业绩出现公司创建以来的首次赤字，坂口博信向公司递交辞呈，以辞去副社长职务的形式承担经营不善的责任。
2001.07.19	SQUARE发售PS2角色扮演游戏《最终幻想X（Final FantasyX）》，坂口担任作品的监制。
2001.09.15	SQUARE与好莱坞共同拍摄的CG动画电影《最终幻想（Final Fantasy: The Spirits Within）》上映，坂口担任作品的原作指导、制片监督和制作人。
2001	坂口离开SQUARE，并注册了Mist Walker的商标和企业LOGO。
2002.03.28	SQUARE发售PS2动作角色扮演游戏《王国之心（Kingdom Hearts）》，坂口担任作品的监制。
2002.05	SQUARE的网络服务PlayOnline正式开始运营，坂口担任系统开发监制。
2002.05.16	SQUARE发售大型多人在线式网络游戏《最终幻想XI（Final FantasyXI）》的PS2版，坂口担任作品的监制。
2003.02.14	SQUARE发售GBA战略角色扮演游戏《最终幻想战略版ADVANCE（Final Fantasy Tactics Advance）》，坂口担任作品的监制。
2003.03.13	SQUARE发售PS2角色扮演游戏《最终幻想X-2（Final FantasyX-2）》，坂口担任作品的监制。本作是与ENIX合并前的SQUARE最后的游戏作品。
2004	游戏开发公司Mist Walker正式成立，坂口就任董事长兼社长。
2004.02.19	SQUARE・ENIX发售PS2角色扮演游戏《最终幻想X-2国际版+最终任务（Final FantasyX-2 International + Last Mission）》，坂口担任作品的监制。这是坂口最后一次负责《最终幻想》相关作品的监制工作。
2004.08	Mist Walker宣布开始新作RPG的开发工作。
2005.05	Mist Walker公布了将为Xbox360开发两款角色扮演游戏新作《蓝龙（Blue Dragon）》和《失落的奥德赛（Lost Odyssey）》的消息，其中《蓝龙》由Mist Walker和Artoon共同开发，《失落的奥德赛》由Mist Walker和微软、Feel Plus共同开发。
2005.12	Mist Walker公布了将和Cavia共同为Xbox360开发动作角色扮演游戏新作《CRY ON》的消息，坂口将在这款作品中担任制作总指挥、制作人、剧本兼设计师。
2006.12.07	微软发售Xbox360角色扮演游戏《蓝龙》，坂口担任作品的制作总指挥、制作人兼剧本。
2007.10.04	任天堂发售NDS战略角色扮演游戏《远古封印之炎（Archaic Seald Heat）》，坂口担任作品的制作人、剧本兼设计师。
2007.12.06	微软发售Xbox360角色扮演游戏《失落的奥德赛》，坂口担任作品的制作总指挥、制作人兼剧本。

内部的地位也逐渐上升。1991年，坂口就任SQUARE副社长，统管整个公司内部的游戏开发部门。在其后的数年中，SQUARE的游戏开发事业稳步发展，坂口本人除了《最终幻想》系列外，还主导制作了《时空之轮》等具有较大影响力的作品。另外，坂口还发挥了聚拢人才的才能，为SQUARE招收了不少具有技术才干的一线开发人员，对巩固公司长年产品线，强化制作团队力量起到了很大作用。SQUARE在上世纪九十年代构筑的黄金时期，和坂口等元老级制作人们的活动有着直接关系。

不过，SQUARE的顺境在九十年代后半期发生了变化。SQUARE自身的游戏作品虽然在游戏市场上有着不小的影响力，但还是无法摆脱“世代更迭”这个游戏业界宿命的挟裹。随着新世代主机的降临，SQUARE也被迫开始了寻找新平台的抉择。出于种种原因，《最终幻想》系列的首部3D化作品《最终幻想VII》没有采用任天堂的N64作为开发平台，而是采用了索尼的PS，这使得SQUARE和任天堂原本非常亲密的合作关系出现了裂痕。《最终幻想VII》移籍的事常被人看成是任天堂台式主机不振时期的一个标志性事件，但从现在的视点来看，这件事也可以看成SQUARE自身走下坡路的开始。其后的一段时间中，SQUARE面前出现了几个大的问题。一方面，SQUARE在WS等掌机上展开作品的计划遭遇挫折，另一方面，常年遵循影像强化路线的体制又使游戏的开发成本居高不下。再加上这段时期SQUARE在RPG以外的游戏形式拓展上遭遇瓶颈，经营状况徐徐恶化。2001年春季业绩结算中，SQUARE出现了创业以来的首次经营赤字，数名高层引咎辞职，坂口也在这时辞去了副社长的职务。同年9月，SQUARE斥资160亿日元，由坂口亲自监督制作的动画电影《最终幻想》上映后反响不佳，这更加剧了SQUARE经营上的窘况。一时之间，各方非议的目光都聚集在已经辞职的坂口身上。可以说，这段时间是坂口事业历程上的最大低谷。

在辞职的2001年同年，坂口注册了名为“Mist Walker”的公司商标。不过，这个“另起炉灶”的新公司并没有立刻开始独立的活动。在其后的数年中，已经退出制作一线的坂口依然以监制身份参与了SQUARE部分游戏作品的开发工作。2003到2004年可以看成是坂口个人事业重新起步的时期。2004年2月发售的《最终幻想X-2国际版+最终任务》是坂口最后一款负责具体职责的《最终幻想》相关作品（2006年发售的《最终幻想XII》制作组表中虽然有坂口的名字，但只是作为参与初期企划的“特别鸣谢”人员），而同年8月，Mist Walker正式公布了开始新作RPG开发的消息。Mist Walker采取的是少数精锐开发，与外部联合作业的游戏制作体制，这与坂口重视个性发挥的游戏理想非常吻合。

目前，Mist Walker已经推出了Xbox360上的《蓝龙》《失落的奥德赛》以及《远古封印之炎》三款作品。这些作品中既包含着成功的经验，也包含着失败的教训。坂口以及承载着坂口理想的Mist Walker，还在孜孜不倦地继续着在游戏开发领域中的“幻想之路”。



←最新作品中依然体现出了坂口剧本中独特的世界观。

坂口博信经典作品集选

坂口博信在十几年间为游戏界奉献了众多令人记忆犹新的经典作品，下面就为大家介绍这些王道作品是如何炼成的。 □文/七曜

Check!寄生前夜

寄生前夜是AVG游戏的经典之作。当年史克威尔公司根据1995年日本作家濑名秀明的同名畅销小说改编的游戏，游戏的剧本原型来自于日本恐怖小说《寄生前夜》，讲述了线粒体进化成为新生物，并企图反过来控制人类，统治地球，而最终失败的故事。在人体内提供和控制人类能量的线粒体，在二十万年之前，已不甘寄生于人体内，预备伺机发动革命。二十万年之后的今天，线粒体终于找到机会，它们知道日本国立大学的生化学家永岛利明致力研究单细胞和DNA复制生物的技术，于是安排圣美与他认识，当圣美嫁了他之后，故意令圣美死于车祸。永岛利明为纪念亡妻将她的肝细胞抽取出来培育，希望延续她的生命，线粒体由此而得到机会自由繁殖。另一方面，线粒体亦将永岛利明的精子取出，放到安齐麻理子体内，从而借她的子宫孕育由线粒体组成的新异形生物……经过一段时间的孕育，线粒体已幻化成人形，并拥有控制能量的能力，正要向人类发动攻势……游戏的故事则就发生在小说中的事件背景之后，地域则从日本迁到了美国。这次线粒体选择了游戏主角AYA的姐姐MAYA为寄主。因为一次车祸导致了MAYA的丧生，之后MAYA的肾脏被移植给了梅里沙，角膜则移植给了天生视力不好的妹妹，从而进化的线粒体就分别寄生在了两个人身上，同时线粒体也选择了两条不同的进化方向：是毁灭，还是共生？情节就围绕着这个主题来展开，全作分为六天，事件的铺陈推展层次错落分明，剧情的高潮部分相当精彩。故事也非常完整，结局更是典型的美式风格，至今还有很多的玩家对本作记忆犹新，呼吁推出次世代新作。



这个游戏最成功之处，还是其特有的系统，拥有RPG要素的战斗系统和魔法，同时又具有AVG要素的即时移动，躲避和攻击，二者相融毫不冲突，而且相得益彰。改造武器系统可以说是游戏的精髓之一，每个玩家都可以随心所欲地改出一套属于自己的个性化的装备，还可以为自己的装备命名，可以说是一个自由度很高的设定。而且和别的游戏不同的是，本作中的装备可以说没有最强这个概念，只有最适用。也正是这个特点吸引不少玩家对超强装备孜孜不倦的追求，拥有超级装备从而对boss一击必杀的感觉的快感难以用只言片语来形容，当然这也是玩家的终极追求之一。

Check!圣剑传说

SQUARE的经典系列之一圣剑传说，把A·RPG带上了一个全新的高度。当年与任天堂的赛尔达传说并称为A·RPG双璧。尽管当时FC/SFC的机能有限，但坂口博信设计的这部作品依然获得了巨大的成功。"圣剑传说"作为一个拥有柔和明快的画风和独特深刻的世界观的游戏系列，在玩家群中拥有极高的人气。自从在GB上推出第一作"圣剑传说·最终幻想外传"以来，就让人记住了这个风格鲜明的小游戏。对于这款游戏，如果笔者现在从头再玩一次估计很难了。就像很多朋友喜欢回忆童年玩FC的游戏一样，有时候我会偶尔也回顾一下这款游戏当时给我带来的快乐。毕竟是当年玩的第一款A·RPG游戏，所以很好奇，游戏给我带来紧张刺激的感觉，而且一发不可收拾，游戏情节衔接相当紧凑，主次分明，然后就是回味感十足。笔者第一次玩它是在刚买GAME BOY的时候，出于朋友的推崇，由于刚开始觉得游戏画面简单，本想放弃。但随着游戏的深入，随着剧情的展开，随着对系统的不断熟悉，逐渐地被它吸引住。情节是圣剑系列的卖点之一，虽然A·RPG的情节相对单调一些，不像正统RPG那样经过精雕细刻，但圣剑系列的情节决不亚于其动作所带来的乐趣。虽然主线情节很简单也很老套，还是众志成城打败大魔王，捍卫玛娜。登场主要角色也就十几个人，不过每个角色设计得相当有个性，当然这也是史氏一贯风格。系列主角的设定相当成功，都是一些很普通的人，比起那些剑术高超的骑士，伟大的魔法师之流，这样的设定更加贴近玩家。毕竟通过自己苦练培养出来的理想主角更有亲密感，和自豪感。A·RPG给人的最大印象是游戏过程十分流畅，主要是避免繁琐地调用菜单，打断游戏的节奏感。圣剑系列常用道具与魔法种类和最终幻想系列相比简化了不少。系列游戏难度都不大，所以调用菜单不多，无非到更换武器或解密时，才会启用菜单，这也保证了战斗时的连贯性。为了配合游戏整体流畅度，游戏情节也安排得紧凑合理，事件间没有垃圾事件的出现。由于是A·RPG，每件事的叙述方式都是重动作，不必要的对话很少，十分简洁。基于这些因素系列的流畅度可以说都表现得相当不错。





Check!王国之心

王国之心是由著名动画公司迪斯尼与当年的SQUARE合作所制作的游戏，由于是两强合作，在游戏刚公布之际就引起了广泛的关注。推出之后市场反应热烈，全球出货量突破400万套，制作阵容强大，口碑极佳，成为SQUARE ENIX旗下与《最终幻想》系列并肩的新一代强打游戏。故事是发生在"迪斯尼岛"上，原本平静和平的小岛上，某一天突然乌云密布，发生了异样，国王消失了，王国的魔导士与王宫骑士队长发现了一个讯息，这个事件与一个握有钥匙的人有关系，于是，展开了一段神秘的冒险……提到迪斯尼，大多数朋友都会有一种非常的亲切感。米老鼠、唐老鸭、高飞等等吉祥物早已成了迪斯尼的象征。在史克威尔的游戏中和他们并肩作战是一种多么惬意的感觉。史克威尔和迪斯尼联手制作的《Kingdom Hearts（王国之心）》就是为了让大家梦想成真，主角索拉在于迪斯尼世界之中，与唐老鸭和高飞一起保卫世界而战斗着，这就是王国之心的主旨。



游戏是以角色扮演的方式进行，很多玩家们常见的迪斯尼人物都悉数登场，结合了SQUARE传统的RPG要素，而部分的FF系列角色则是以游戏中配角的方式出现。可以说是以迪斯尼角色为主的ARPG，画面效果传承了SQUARE的风格，配合迪斯尼的动画技巧，让玩家能够畅游在各动画场景中，战斗中的召唤兽也是结合了动画与电玩，都是著名的角色。主角索拉的武器是一把钥匙刃。总共有两种，一种是可以封印通往世界之心大门的钥匙，是索拉和米奇持有的，另外一种可以夺走生物的心，利库持有，使其变成"无心"。值得一提的是钥匙刃的持有者是由钥匙刃自己选择的。游戏中的交通工具是一种积木船，它是往返于不同世界的唯一工具，其材料是漂浮在宇宙中的陨石，米奇国王称其为"积木"。用游戏中的台词直述为："我正在研究在命运之夜坠落的陨石物质。惊人的发现。这种物质在我们的世界是不存在的。它的触感柔软，而且当两片物质合起来时，它们很容易粘连在一起……今天，有一位访客从另外的世界远道而来，他是位国王，而且他的飞船是由陨石提炼出材料而建成。



Check! 蓝龙

坂口博信和他的新开发组Mistwalker，为360制作了两款次世代RPG，蓝龙和失落的奥德赛。《蓝龙》是微软在日本全力打造的游戏品牌，具有典型的鸟山明风格。为提高品牌的知名度，微软已开始和《少年跳跃》合作，在《月刊少年JUMP》上连载《蓝龙ST》；在《周刊少年JUMP》上连载《蓝龙RG》。《蓝龙ST》将由曾经创作了《勇者斗恶龙剧场》的柴田亚美执笔，而《蓝龙RG》则是由《死亡笔记》的作画小田健来完成。游戏的剧情很简单，能让大家都体会到制作者所要表达的感情和故事情节。游戏开始就是主角和两位青梅竹马的好朋友一起为了保护村庄而努力，却引发了一段神奇的冒险之旅。《蓝龙》的故事和人物塑造具备了典型日式动漫的经典元素，玩家的游戏过程就仿佛在追忆童年对冒险的憧憬，在对抗邪恶势力的过程中不断成长，加深同伴之间彼此的友谊。剧情的架构虽然有些老套，但简单而清新，和谐的氛围更容易令人产生代入感，热血的“修”；沉着冷静的“吉诺”；细心的“克尔珂”；乐天而急躁的恶魔族少年“马尔玛络”；成熟的“茱娜”，几位主角的性格特点都塑造得非常到位，所谓物似主人形，几名主角的“心影”也都跟主人的性格非常相像：修的心影“龙”在战斗胜利后和主人摆出是自夸的POSE；吉诺和“米诺陶洛斯”则呈一副谦虚的谢礼状；克尔珂与她的“凤凰”表现出的是自信和欢腾；马尔玛络和“剑齿虎”是得意洋洋的示威；茱娜与“蝙蝠”下手决不留情的冷酷也着实令敌人胆寒。总而言之，游戏那充实的游戏流程绝对是让人欲罢不能，渐入佳境。



游戏的系统非常简单，容易上手。游戏的主题是用心影与自我的结合，这表示你的主角和拥有的心影是相互影响的，二者相影响便是你这个角色的能力水平，只是主角等级高，而心影的等级低的话，那么这自然不是很好的配合，实力自然大打折扣。虽然《蓝龙》的战斗方式依然属于“回合制”战斗，但出于“行动顺序”方面巧妙的设计，依然能令玩家有耳目一新的感觉。而时下，很多日式RPG也是在这方面作文章，“蓄而不发”是《蓝龙》战斗的一个最主要的特点，所有的魔法和技能的施展，可以通过“蓄积”的方式来改变行动的顺序，通常来说，蓄积越久，威力越大，但行动的顺序就得不断往后挪。因为这款游戏的特殊主题，所以在道具方面，没有了传统RPG的武器，刀剑，铠甲和护甲等等这类装备物品，取而代之的是 耳环/项链/护腕/戒指这四样装饰品，可能有些玩家会不习惯，但是慢慢玩下去你发现这样其实也很好，非常迎合本作的童话色彩。并非这个世界上冒险的勇士都是手拿长剑，身穿铠甲。至于心影，这是这款游戏的主题，所以整个游戏的战斗系统都是围绕着心影来发展的。首先你拥有属于自己的心影，而你想如何培养它是你自行决定，使得游戏的自由度非常高，可以充分享受到培养的乐趣。队伍能通过前后排“阵形”的调整来令角色的攻防发生变化，一般来说，原则是让物理攻击力强的角色站在前排，以符合他们攻强守弱的特点，而让那些以辅助技能为主的角色站在后排，但由于敌人同样有着阵形和属性方面的差异，所以具体的安排还得根据敌人种类等实际情况作出判断，同时因为到了中后段，如果根据我们前面提到的“刷级”方式去练级的话，玩家队伍中的角色基本都是样样职业技能都非常精通了，也就没什么绝对意义上的所谓攻击强弱和擅长魔法与否这样的问题。在用A键下达指令的时候，屏幕上方就会出现一个时间槽，同伴和敌人的图标会将时间槽分割成多个区间，玩家选择在什么时候行动只需要按下A键停止可以生效，如果光标恰好停在幸运区，还能得到相应的奖励。合理的设定让《蓝龙》的战斗能够按部就班地布置好，和锁敌光环一样，充分彰显了系统优秀的战略性。



Check! 最终幻想

说起最终幻想系列，已经不能用“奇迹”两字来形容了。自七代造成了全球的轰动效应以来，每一条关于最终幻想系列动向的新闻都有资格成为头条。不管你是否喜欢《最终幻想》，但坂口博信都是一个值得尊敬的游戏制作人。一直以来对游戏品质的孜孜追求、对自身的不断突破使其获得了无上的荣誉。一家规模不到八百亿日元的企业，居然可以影响整个游戏产业的格局，这一点恐怕很多玩家都颇为不解。实际上《最终幻想》的影响力在于其旗舰式的导向作用，在业界局势不明朗的时候业内同仁往往以《最终幻想》的走向为参考。时间回到1987年12月18日，自发售第一款《最终幻想》以来，20年间12款正统的《最终幻想》作品都留给我们一个深刻的主题。同样是光芒万丈的超级大作，《最终幻想》系列的起家比起当年的《勇者斗恶龙》要曲折得多。从被一家小公司当作重获新生的救命稻草，到成为一个已经不能再用“奇迹”来形容的奇迹，最终幻想经历了太多的坎坷，终于成就了一番伟业。它从不宣扬英雄主义，也从不局限于眼前的利益，在拥护者眼里，《最终幻想》更像是一部部CG大片而不只是游戏，是一段段交织着爱与恨的不朽神话，是一部伟大的史诗，当它出现在大家面前，当那些熟悉的旋律再次响起，能够让我们回味的太多太多。在那个时候，正是FC红极一时的年代。充斥市场的是以《勇者斗恶龙》为代表的所谓“勇者派”RPG。那时的史克威尔公司还不过是一个小小的开发游戏的厂商。在做了几个游戏都没有轰动后，制作人坂口博信决定做完最后一个游戏改行。而那个游戏就被命名为《最终幻想》。不曾想，游戏一经推出就备受玩家的注目。由此开始，FF一代一代的伴着无数玩家走了过来…… 最终幻想正统系列间的故事基本上各自独立，没有任何直接联系。如《最终幻想VII》的“污染”，《最终幻想VIII》的“爱情”，《最终幻想X》的“亲情”，在正在紧密制作中的《最终幻想XIII》将会带给我们怎样的感动呢？

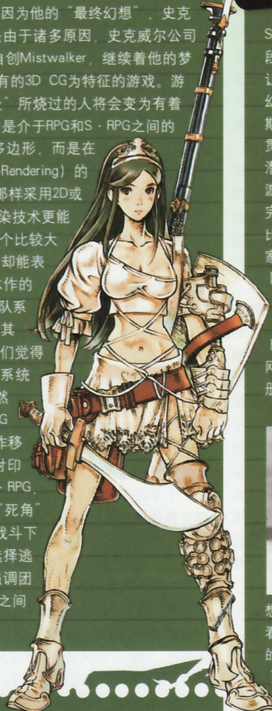


Check! FF：灵魂深处

《最终幻想：灵魂深处》是日本电子游戏大师坂口博信2001年的作品。跟影迷们所传的相反，它的思想精髓是东方式的，好莱坞编剧只是在这大框架里填上一些西方观众看起来顺眼的辅助人物及听起来顺耳的台词而已。影片的戏剧缺陷体现在许多方面：首先，用好莱坞俗套来图解东方玄学难以创造艺术价值，最多只有猎奇价值；其次，人物刻画平淡无奇；第三，坂口博信根本没有充分利用动画赋予的想像空间，镜头处理非常死板，似乎一切都是先用实景拍摄后再搬到电脑中。电影讲述的是公元2065年，流星体撞向地球，数以千万计异种降落地球，大肆破坏，到处颓垣败瓦、人又死伤无数。人虽然在防卫城暂避，但异种势力遁人，唯一能拯救人类的就只有结合美貌与智慧的亚纪。她掌握歼灭异种的秘密钥匙，就是要找八个“精神”，借着施博士及队长格莱领导的防卫队“红眼睛”之协助，与异种死战。亚纪还要跟时间和异种感染竞赛，以及抵抗总司令的阻挠……《最终幻想：灵魂深处》被载入电影史册，但不是作为一部成功的影片，而是作为电影科技发展之章节的一个注脚。影片在电影CG化的道路上树立了一个新的里程碑，但它的革命性效果却显然不如1993 年的《侏罗纪公园》。《最终幻想：灵魂深处》第一个“吃螃蟹”并“中毒身亡”，不仅表现在电脑技术应用的开拓，而且还有它的故事内容，这一点似乎是媒体及观众不太留意。本片是第一部大量嵌入东方玄学的英文片，概念之深奥足以让西方观众头晕目眩。成功的电子游戏未必能改编为成功的电影，正如优秀的文学作品未必能改编为优秀的电影。

Check! 远古封印之炎

坂口原是史克威尔公司的副总裁，正是因为他的“最终幻想”，史克威尔一跃成为重量级的游戏开发公司。但是由于诸多原因，史克威尔公司最终被合并，而坂口也离开了史克威尔，自创Mistwalker，继续着他的梦想。《远古封印之炎》是一款以NDS上所没有的3D CG为特征的游戏。游戏讲述古代被封印的“炎”的故事，被“炎”所烧过的人将会变为有着意识的“灰烬”而复苏。《远古封印之炎》是介于RPG和S·RPG之间的新类型游戏。游戏既没有用2D，也没有用多边形，而是在战斗部分的视觉效果上使用了预渲染（Pre-Rendering）的CG。尽管Mistwalker也可以类似其它DS游戏那样采用2D或者低水平多边形，但是开发者发现使用预渲染技术更能表现一种新鲜的感觉。尽管这样会导致在一个比较大尺寸的屏幕上的效果较差，但是在DS屏幕上却能表现得很干净利落。作为一个战棋类游戏，本作的系统算是其中最标新立异的了，AP概念，组队系统，攻击范围，再加上特殊的作战方式，使其成为一个十分特殊的战棋类游戏，也让玩家们觉得是“S·RPG+RPG”的融合体。也许正由于系统的独特性，第一次开发这种类型游戏也必然会造成很多的缺点与不足。本作是传统SLG要素，再结合RPG风格的战斗。下屏用笔操作移动单位，同时上屏显示角色特写。《远古封印之炎》的触摸行进很特殊，它不同于其他S·RPG，没有地势高低的设定，所以自然也不存在“死角”一说。本作的BOSS战一旦进入，就会一直战斗下去，直到有一方倒地为止，当然你也可以选择逃跑。总之正如坂口博信宣称的那样，游戏强调团队战略。你会体会到本作介于RPG和S·RPG之间的那种别具一格感觉。



Check! 失落的奥德赛

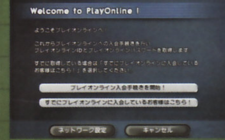
本作是坂口博信刚开始建立Mistwalker时，就已经开始构想的两款作品之一。他在与井上雄彦（失落的奥德赛的人物设定）和重松清（知名作家，失落的奥德赛，千年之梦的剧作家）讨论过来，于是决定并共同准备开发本作。但当时还没考虑好选择哪个硬件平台。因为游戏开发需要资金，也就是发行商。就在那时坂口找到了丸山嘉浩（原XBOX日本总裁）和川井博司（MS游戏部日本总裁）进行商讨。丸山嘉浩曾与坂口博信一同在SQUARE工作过，他原来负责FF在美国的销售工作，坂口对他十分气重。而川井博司和坂口共同制作了FFVII，VII和XI，也非常值得坂口信任，于是他就选择与MS合作。由于游戏规模庞大，坂口博信组织了近百人的开发阵容（包括游戏开发公司Feel plus和微软方面的人员），这才基本满足游戏开发所需。其中在他招兵买马的过程中，为扩大开发阵容，还邀请了曾参与制作过RPG“影之心”系列的开发团队参与制作，所以本作中的指环、饰品系统和影之心的轮盘系统有那么一点点相像。



游戏采用“Unreal Engine 3”3D游戏引擎来细致刻画出独特的魔法工业世界，以4片装DVD的庞大内容来阐述壮阔浩大且可歌可泣的故事剧情，并由名作家重松清亲自执笔撰写不死人主角群们在千年漫长岁月中点点滴滴的短篇故事“千年之梦”，让玩家除了直接感受影音表现的震撼外，还能从纤细的文字中细细品尝游戏角色们的心路历程。XBOX360的机能对图形处理十分到位。以前不能实现一些物理仿真的特效，特别是水，光影和烟雾等的制作，现在在厂商的努力下表现得十分出色。此外，高清晰度也是一个重要部分，这在360上也完美地体现了出来。游戏中除了带给大家华丽的画面，还会让大家感受到更多颇具心意的游戏花样，任何游戏中的物体被触碰后，都会有反应。在华丽的画面背后，你会发现许多惊喜和令人兴奋的东西。

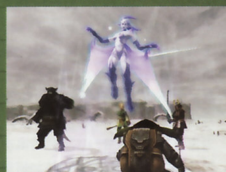
Check! Play online

PlayOnline是当年SQUARE社提供的网络服务器的总称，它是坂口当年在SQUARE社时的一个重要计划，技术方面已经完成后，就投入到了实际的运用阶段。“PlayOnline”将是最庞大、最完整的数字游戏网络，将同时连接电脑与PS2，让不同平台的游戏能够进行跨平台的交流互动。《最终幻想XI》是《最终幻想》系列中迄今为止唯一一款网络游戏。这款游戏就是史克威尔与艾尼克斯共同策划的“PLAYONLINE计划”推出的第一部作品，该作体现了史克威尔一贯的探索精神，深度发掘游戏平台的最大潜能，并且最大限度地创新。游戏内容与游戏系统和以往的“《最终幻想》系列”完全不同的作品，所以不能进行一般性的比较。本作是通过网络让非特定多数的玩家取得联系，组成队伍一起与敌人战斗的网络游戏。本作引入了目前为止网络游戏很难引入的“最终幻想”型的故事性，可以说是一款极具吸引力的网络游戏。



这部网络游戏借鉴了著名的网络游戏“无尽的任务”的系统和设定，同时又简化了系统，并且大大加强美工。当时注册人数30万，同时在线5万，这对网络游戏不红火的日本来说，是个可观的数字，后来还发行了PC版，最近的统计注册人数达到了50万。虽然这个数字对于PC上的网络游戏来说也许不值得一提。

但从品质上来说，本作是部质量上乘的作品，但在PS2平台上，缺点还是显而易见的，首先接入麻烦，又需要附件等等支持游戏，所以游戏普及度非常低，而且游戏本身的升级也不是简单的事，所以这部最终幻想11，是最终幻想系列历史上销量最低的游戏。透过PlayOnline服务，进入了FF11的世界中，放眼望去尽是各式各样的玩家在网络的世界中奔驰。尽情地享受着另类最终幻想给他们带来的乐趣，尽管FF11的销售业绩并不尽如人意，但是从游戏方式来看，这又是系列中最值的关注和具有特别意义的一作，而且影响着以后几作的系统。FF11并没有给FF的闪亮招牌抹黑，不管是在画面音乐还是整体结构方面都是当今网游中的佼佼者。近几年来，本作又陆续推出了很多资料篇，吉拉德的幻影、普罗马西亚之咒缚、雅特尔冈的密宝、阿尔塔纳的神兵都是非常有诚意的资料篇。



Check! 前线任务

史克威尔公司推出的著名游戏系列。英文名：《front mission》，现已经推出了《前线任务1-5》的正统作品，还有一些外传性质的作品。《前线任务》整个世界观都是叙述近未来的世界，由各区域国家所联合而成的大型联邦所掌握，零星的区域冲突不断，于是各国都投入新一代的人型装甲机器人武器的开发，故事就在人型装甲机器人与操纵者血泪所交织而成的各场战役中展开。前线任务系列一直都是写实主义的世界观，和传统的机战系列大相径庭。与《超级机器人大战》不同的是，她把机体分为4部分，分别是身体，左、右手（left arm/right arm），脚部，而这4部分可以自由组装，同时根据部件的不同机体会有不同的形象。战斗的时候，机体也不再是以一条单一的血槽去决定一台机体的耐久度，相反，机体的4部分环环相扣：哪条手臂被击破，哪条手臂就不能使用武器；腿被击破了则机体只能移动1格；身体被击破了则这台机体才算被打倒。对付不同的机体，优先击破不同的部位给战斗带来的优势也截然不同，很明显如此的设定使得游戏的战略性上到了一个比较高的层次。而繁多的武器，和武器的自由组合也是游戏的一大亮点。而前线任务写实类的风格也是有别于其他机器人游戏的特征，可以说前线任务不仅仅停留在“机器人”游戏的层面上，她更多的是一部战争游戏。大多数战略SLG都喜欢用剑与魔法的题材作为游戏的背景，然而前线任务走的却是现实主义路线，游戏更多的是反应战争的残酷，国家与国家，地区与地区之间的利益纷争，而游戏里出现的国家在某种意义上可以说是现实世界里的国家的映照。



战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文／雪飞

半生流离四处漂泊 空有才华不得其主

1556年藤堂高虎出生于近江国犬上郡藤堂村，名门藤堂氏在此时已经失去了世代领主的地位，高虎的父亲藤堂虎高已经沦落为当地的土豪。藤堂高虎幼名与右卫门，十三岁时与父亲一起出仕浅井长政。成年后的藤堂高虎拥有当时日本人罕见的高大身材，一米九左右的身高在现在也算得上是伟丈夫。高虎十四岁时，东近江一揆暴乱，父亲高虎和兄长庄兵卫奉命前往镇压。高虎虽然多次请战，但却因年幼不能得到父亲的允许。最后高虎只得与小姓与助偷偷地跟在父兄身后，到达东近江后父亲发现了跟在身后的高虎，痛斥一顿之后强迫高虎返回。此时高虎假意答允，其实却带着与助悄悄绕到了一揆的后方，隐藏在建筑物中。当父兄这边发起攻击后，一揆败退撤离时，高虎和与助突然杀出，不但夺取了一匹战马还杀死了一名一揆士兵。原本还在担心高虎返回路上会遭到一揆士兵伤害的父亲得知此事后大喜，并把此事报告给主家浅井氏。浅井家也为高虎的表现又惊又喜，将名刀备前兼光和黄金一枚赏赐给高虎，传说从此以后，藤堂高虎无论如何贫穷，都没有卖掉备前兼光和这枚黄金。十五岁时高虎在姊川合战中表现出色，但此次战役最终仍以朝仓、浅井联军的败北而告终。此后浅井家不断被织田家蚕食，最终于三年后灭亡。而高虎在此时则并没有与主家一起衰亡，而是在积极地为自己找出路，1570年浅井家刚一灭亡，高虎先后出侍织田信长的侄子津田信澄、浅井旧臣阿闭贞征、矶野员昌，这段日子里藤堂高虎一直不断努力，可惜非但一直没能出人头地，立下大功还不得封赏，失意高虎竟然最终舍弃了自己苦心搏杀得到的地位成为浪人。

传说在藤堂高虎出奔后，流浪到三河吉田宿（现丰桥市）附近，在吉田饼屋里虽然身无分文只得强吃霸王餐。不过吉田屋的老板彦兵卫因为妻子也出身近江，没有将高虎扭送官府，还劝高虎返回故乡孝顺父母，并且赠送盘缠供高虎返乡。为了表达对恩人的感谢，之后藤堂家作战时，都会挂起“黑饼”、“白饼”图案的军旗。高虎成为大名以后，也没忘记彦兵卫的恩情，曾特意前往吉田饼屋向老板表达感谢。

不遇明主不出山 时来运转官运通

高虎侍奉了多名君主，但哪个都不能长久，不是因为高虎对俸禄不满，也不是高虎没有才华，而是高虎通过一段时间的工作，觉得这位主君并没有前途，更不能发挥出自己的才能，因此主动离开。

1576年，高虎的人生也在与丰臣秀吉的弟弟羽柴秀长的第一次相会时发生了巨大的改变。羽柴秀长以3000石俸禄将藤堂高虎招募到自己麾下，藤堂高虎终于找到了自己的第一个明主。原本高虎已是威名远播的人物，一直不能出人头地只是因为运气不好，一直不能碰到欣赏自己的主君。当时高虎的心情只能用“士为知己者死”来形容，他需要的正是这样一位明主。之后高虎与秀长一起参加了中国地方的毛利征伐、贱岳合战，因为在贱岳合战中立下大功，获得2000石加增。不久后，秀吉又加增高虎5000石俸禄，高虎一跃成为一万石大名。1585年纪伊杂贺攻略从军，传说得到秀吉的命令，藤堂高虎迫使杂贺党首领铃木重意自尽。1587年就州征伐从军，加增一万石，还在秀吉的推荐下得到了正五位下佐渡守的官位。从一介浪人到万石大名，高虎只用了十年时间，除了自己的才能外，明主秀长更是功不可没。其他人立下战功，都需要层层通报，而高虎立下战功，秀长则会直接报告，高虎能直接得到秀吉的赏赐。



1591年羽柴秀长病逝，高虎继续侍奉秀长的养子羽柴秀保。但秀保沉迷酒色，1595年因病祈福淹死在大和十津川，秀吉以他没有子嗣为借口，没收了大和郡山100万石领地。藤堂高虎自责没有尽到家老的职责，辞退了家老的职务，剃发隐居在高野山。不过秀吉不会白白浪费掉高虎这样的人才，一个月后便用宇和岛七万石领地重新将高虎招募到麾下。

算上秀吉，高虎已经换了七位主君，但他正在用敏锐的眼光搜寻着下一个实力者，最终选择了德川家康。秀吉病逝前，高虎积极地与家康接触，出色的筑城才华和外交手段使高虎成为家康最为信任的外姓大名。1599年石田三成计划袭击探望前田利家的家康，得知消息的高虎立即报告家康，把家康接到自己家中保护。

关原合战时，高虎不但亲自率军与大谷吉继军正面战斗，并且在战前对胁坂安治、朽木元纲等西军小大名进行策反工作，让他们在战场上倒戈一击，使东军取得了最后的胜利。大坂之战高虎担任先锋之职，尽管高虎舍生奋战，但却没能立下战功：冬之阵被真田幸村击败，夏之阵遭到长宗我部盛亲军攻击损伤惨重。不过在战后，高虎仍然得到了五万石加增的奖赏，藤堂家总领石高为三十二万三千九百石。

筑城内政多面能人 全心侍奉德川三代

除了在战场上高虎表现出色，高虎还是筑城的名人。先后建筑了自己的居城纪伊国猿冈城、宇和岛城、大洲城、津城等；丰臣政权下的大和郡山城、大坂城；德川政权下的江户城等城；并再建伏见城、淀城、大坂城等城。高虎建造的城池会利用周围的河流在城中建造港口、方便水运和锻炼水军；城市多为四角形为基本构造，内部结构复杂；城外挖掘壕沟，在壕沟一米外建造石垣，可以让铁炮部队在此狙击敌人。

战后高虎作为大名开始进行领国经营，入封时的津城只是一个只有大约五百户人家的小城，高虎以前任领主富田氏的居城为中心，重新进行城市规划，使津城扩大为以前的两倍。高虎将津城的城下町发展为宿场区，成为伊势街道上最重要的驿站，被美称为“伊势的津、津的伊势”。为了防止盐市价格混乱，高虎将垄断当地盐市的商人流放。由于高虎出色的经营，使他深受家臣和百姓的爱戴。传说有五名家臣挪用了藤堂家的财产，其中两人好色，将钱全部用在了女色身上，另外三人则是因为好赌。高虎将好色的两人流放，对好赌的两人却只是没收他们俸禄的三分之二。当人询问理由时，高虎答道：“好色失去家财的男人没有任何可取之处，好赌的却有可取之处。确实好赌不是好事，不过却可以窥探出他们却有战胜别人的野心，而战胜别人的野心对武士来说则非常重要。”

虽然高虎一生频繁地改变主君，但他对德川家却尽忠到了最后。1616年自知大去之日不远的家康把高虎唤到自己的病榻前说道：“因为咱俩的宗派不同，也许在我死后咱们不能再相见了。”原本信奉日莲宗的高虎立即改为信奉家康信奉的天台宗。晚年高虎双目近似失明，为了方便高虎的出行，德川家三代将军德川家光特意在江户城内建造了笔直的走廊，得知此事高虎自是感激涕零。

1630年，藤堂雄藩的开创者藤堂高虎在江户的居所中病逝，享年七十五岁。帮他净身的近身侍卫发现在高虎巨大的身躯上，遍布着枪伤、刀伤，高虎的手指脚趾中也有很多都不完整。高虎虽被评价为“墙头草”，但其实却是只对自己看中的主君效忠，这浑身的伤痕则是最好的证据。并且高虎从未在战场上背叛主君，以此来换取功名。其实在战国时代为了生存，为了一族的繁荣，分辨主君是武士起码的才能，改变主君也极为正常。但到江户时代，为了便于统治，幕府大力倡导儒家思想，高虎也因此背上了“背叛者”、“墙头草”的罪名。

战国不倒翁——藤堂高虎



藤堂高虎（とうどうたかとら）1556年—1630年，伊势津藩藩祖，著名的筑城家。近江犬山郡武士藤堂虎高之子。与吉、与右卫门。从四位下、和泉守。因侍奉过浅井长政、织田信澄、丹羽长秀、羽柴秀长、丰臣秀吉、德川家康等多名主君，被后世评价为追从者、叛徒，自己也曾如此评价自己“身为武士七度易主，实在是不配称为武士！”虽然如此，但高虎却从未在战场上背弃自己的主君。

新作游戏发售表

三月中下旬可以说是掌机游戏的一个集中档期，值得关注的作品非常多。NDS上有《忍者外传·龙之剑》和《口袋妖怪战队·融合》两款玩家们期待已久的作品问世，《戏剧性迷宫·樱大战》和《模拟城市DS2》等注目之作也同期发售。PSP特殊解谜游戏《无限回廊》和RPG大作《复活传说》迎来了推出的时刻，爱好者们应当留意。 □责编/蓍子

PS2

3月18日			
世嘉全明星网球	SEGA Superstars Tennis	SPG	SEGA
歌星90年代	SingStar '90s	RAG	SCE
3月25日			
暗夜杀机 结果	Obscure：The Aftermath	AVG	Playlogic
3月26日			
信长的野望Online争霸之章	信长的野望Online争霸之章	SLG	KOEI
3月27日			
罪恶工具XX Accent Core Plus	ギルティギアイグゼクスアクセントコアプラス	FTG	Arc System
新·恋之天使 全语音版	ネオアンジェリーク フルボイス	AVG	KOEI
Elminage 暗之巫女与诸神的指轮	エルミナージュ 暗の巫女と神々の指轮	RPG	Starfish
Code Geass反逆的鲁路修LOST COLORS	コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS	AVG	NBGI
君为主我为仆 侍奉日记	君が主で执事が俺で お仕え日记	AVG	Minato Station
3月31日			
快刀赛车	RC Mini Chopper	RAC	Valcon Games
行星竞速	Riding Star	RAC	Valcon Games
4月1日			
职业棒球SPIRITS 5	プロ野球スピリッツ5	SPG	KONAMI
4月3日			
★大蛇无双 魔王再临	无双OROCHI 魔王再临	ACT	KOEI
4月10日			
大奥记	大奥记	AVG	Global A
BATTLE OF SUNRISE	バトルオブサンライズ	SLG	SUNRISE
七色天使 苏醒	プリズム・アークAWAKE	RPG	5gk
神曲奏界Polyphonica 0-4话完全版	神曲奏界ポリフォニカ 0-4话フルパック	AVG	Prototype
4月17日			
想要恩普萨	ほしがりエンプーサ	SLG	TAKUYO
4月22日			
火爆机车	Nitrobike	RAC	Ubisoft
4月24日			
火绒花	エーデルブルーメ	AVG	IDEA FACTORY
H2O PLUS	H2Oプラス	AVG	角川书店
公主梦魔	プリンセスナイトメア	AVG	Karin
碧城	アオイシロ	AVG	SUCCESS
混沌战争	Chaos Wars	RPG	O-3
4月29日			
福特赛车	Ford Off Road Racing	RAC	Empire
5月2日			
铁人	Iron Man	AVG	SEGA
怪物实验室	Monster Lab	SLG	Eidos
5月6日			
犬之岛	The Dog Island	AVG	Ubisoft
5月15日			
纳尼亚传奇2凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	AVG	Disney
5月19日			
2008欧洲足球锦标赛	UEFA Euro 2008	SPG	EA
5月27日			
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
5月29日			
不思议游戏 朱雀异闻	ふしぎ游戏 朱雀异闻	AVG	IDEA FACTORY
D.C.II Plus Situation	D.C.ダ・カーポII プラスシチュエーション	AVG	角川书店
咎狗之血 True Blood	咎狗の血 True Blood	AVG	角川书店
Mana-Khemia2坠落学园与炼金术士们	マナケミア2 おちた学园と炼金术士たち	RPG	GUST
狂热节拍IIDX14 GOLD	ビートマニアIIDX14 GOLD	RAG	KONAMI
茜色之坂Parallel	あかね色に染まる坂 ぱられる	AVG	GN Software
Hoshiful星降之街	ほしフル 星の降る街	AVG	Piacci
花宵传奇 爱与哀 为君咏叹调	花宵ロマネスク 爱と哀しみ それは君のためのアリア	SLG	MMV
终末少女幻想Alicematic Apocalypse	终末少女幻想アリスマチックApocalypse	AVG	Russell
6月2日			
TNA职业摔跤赛	TNA iMPACT!	SPG	Midway Games
6月3日			
鬼屋魔影	Alone in the Dark	AVG	ATARI
神奇绿巨人2008	The Incredible Hulk（2008）	ACT	SEGA
乐高印第安那·琼斯 原创历险	LEGO Indiana Jones：The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
6月10日			
云斯顿赛车09	NASCAR 09	RAC	EA
6月17日			
B-Boy街舞	B-Boy	RAG	SCE
6月24日			
WALL-E	WALL-E	ACT	THQ
6月26日			
银之月食	银のエクリプス	AVG	Nine's fox
6月发售预定			
遥远的时空中4	遥かなる时空の中で4	AVG	KOEI
Popcap热门游戏集Vol.2	PopCap Hits Vol.2	ETC	Popcap Games
7月发售预定			
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
太空黑猩猩	Space Chimps	AVG	Brash
8月发售预定			
疯狂美式橄榄球09	Madden NFL 09	SPG	EA

Wii

3月17日			
百战天虫 太空星尘	Worms：A Space Oddity	SLG	THQ
3月18日			
职业进化足球2008	Pro Evolution Soccer 2008	SPG	KONAMI
世嘉全明星网球	SEGA Superstars Tennis	SPG	SEGA
目标 反恐	Target：Terror	STG	KONAMI
3月19日			
Deca Sporta Wii十项运动	デカスポルタ Wiiでスポーツ10种目！	SPG	HUDSON
3月25日			
暗夜杀机 结果	Obscure：The Aftermath	AVG	Playlogic
二战王牌	WWII Aces	SLG	Destineer
3月27日			
职业棒球 家庭竞技场	プロ野球 ファミリースタジアム	SPG	NBGI
射击里程碑合集 鸦Wii	マイルストーンシューティングコレクション カラスWii	STG	Milestone
夏季运动会 天堂岛	Summer Sports：Paradise Island	SPG	Destineer
3月31日			
梦幻弹珠3D	Dream Pinball 3D	TAB	South Peak
4月1日			
加菲猫 现实世界历险记	Garfield Gets Real	ACT	DSI
4月10日			
马里奥赛车Wii	マリオカートWii	RAC	任天堂
4月21日			
乐队之战	Battle of the Bands	RAG	THQ
4月22日			
野生大地 非洲之旅	Wild Earth：African Safari	AVG	Majesco
4月24日			
扫除战队 清洁守护者	お扫除战队くりーんきーぱー	AVG	IDEA FACTORY
5月1日			
林克的弓箭训练+Wii Zapper	リンクのボウガントレーニング+Wiiザッパー	STG	任天堂
5月2日			
唐金出品 荣誉拳击手	Don King Presents：Prizefighter	SPG	Take-Two
铁人	Iron Man	AVG	SEGA
怪物实验室	Monster Lab	SLG	Eidos
5月6日			
爆炸作业 建造、融化和摧毁	Blast Works：Build, Fuse & Destroy	ACT	Majesco
轰隆魔块	Boom Blox	PUZ	EA
犬之岛	The Dog Island	AVG	Ubisoft
急速赛车	Speed Racer	RAC	Warner
5月12日			
大联盟饮食游戏	Major League Eating：The Game	SPG	Mastiff
5月14日			
小死神2邪恶的根源	Death Jr.：Root of Evil	ACT	Eidos
5月15日			
纳尼亚传奇2凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	AVG	Disney
5月19日			
顶级网球公开赛	Top Spin Tennis	SPG	2K Games
5月20日			
后院棒球2009	Backyard Baseball 2009	SPG	Atari
5月22日			
动物奇想天外 在谜之乐园拍独家照片	どうぶつ奇想天外！ 谜の乐园でスクープ写真を激写せよ！	AVG	SUCCESS
5月27日			
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
5月29日			
家庭教练员	ファミリートレーナー	ETC	NBGI
2008年发售预定			
★零 月蚀的假面	零 月蚀の假面	AVG	任天堂
生化危机0	バイオハザード0	ACT	CAPCOM

PS3

3月18日			
死刑犯2充血	Condemned 2：Bloodshot	ACT	SEGA
世嘉全明星网球	SEGA Superstars Tennis	SPG	SEGA
彩虹六号 拉斯维加斯2	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	STG	Ubisoft
3月19日			
装甲核心 答案	アーマード・コア フォーアンサー	ACT	From Software
3月25日			
暗黑地带	Dark Sector	FPS	D3 Publisher
卡拉OK总动员 美国偶像返场	Karaoke Revolution Presents American Idol Encore	RAG	KONAMI
维京人 神域之战	Viking：Battle for Asgard	ACT	SEGA
4月1日			
职业棒球SPIRITS 5	プロ野球スピリッツ5	SPG	KONAMI
4月21日			
街球手 被选中的人	NBA Ballers：Chosen One	SPG	Midway Games
4月24日			
战场的女神	战场のヴァルキュリア	SLG	SEGA
4月28日			
横行霸道4	Grand Theft Auto IV	RAC	Rockstar
5月2日			
致命惯性	Fatal Intertia	RAC	KOEI
铁人	Iron Man	ACT	SEGA
5月13日			
罪恶旧金山	Hei$t	ACT	Codemasters
5月15日			
纳尼亚传奇2凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	AVG	Disney
5月19日			
上旋高手3	Top Spin 3	SPG	2K Sports
2008欧洲足球锦标赛	UEFA Euro 2008	SPG	EA
5月20日			
迷雾	Haze	STG	Ubisoft
5月27日			
猩猩万岁	Hail To The Chimp	ACT	Gamecock
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
5月28日			
湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club：Los Angeles	RAC	Rockstar
6月2日			
文明 变革	Civilization Revolution	RTS	2K Games
TNA职业摔跤赛	TNA iMPACT！	SPG	Midway Games
6月3日			
战地 叛逆连队	Battlefield：Bad Company	FPS	EA
伯恩的阴谋	The Bourne Conspiracy	ACT	Vivendi Games
战火兄弟连 地狱之路	Brothers in Arms：Hell's Highway	FPS	Ubisoft
歌星	Singstar	RAG	SCE
6月12日			
★合金装备·索利德4 爱国者之铳	メタルギアソリッド4ガンズ·オブ·ザ·パトリオット	ACT	KONAMI
6月16日			
毁灭全人类 解放威廉	Destroy All Humans！Big Willy Unleashed	AVG	THQ
6月30日			
★灵魂能力4	SoulcaliburⅣ	FTG	NBGI

XBOX360

3月18日			
世嘉全明星网球	SEGA Superstars Tennis	SPG	SEGA
彩虹六号 拉斯维加斯2	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	STG	Ubisoft
3月19日			
战国无双2 with猛将传	战国无双2 with猛将传	ACT	KOEI
3月25日			
暗黑地带	Dark Sector	FPS	D3 Publisher
宇宙战争 地球突袭战	Universe at War：Earth Assault	RTS	SEGA
维京人 神域之战	Viking：Battle for Asgard	ACT	SEGA
4月8日			
最高指挥官	Supreme Commander	RTS	Aspyr
4月15日			
致命捕捉 阿拉斯加风暴	Deadliest Catch: Alaskan Storm	SLG	Greenwave
4月21日			
街球手 被选中的人	NBA Ballers：Chosen One	SPG	Midway Games
4月28日			
横行霸道4	Grand Theft Auto IV	RAC	Rockstar
5月2日			
唐金出品 荣誉拳击手	Don King Presents：Prizefighter	SPG	Take-Two
铁人	Iron Man	AVG	SEGA
5月12日			
印地500赛车 进化	Indianapolis 500 Evolution	RAC	Destineer
5月13日			
罪恶旧金山	Hei$t	ACT	Codemasters
5月15日			
纳尼亚传奇2凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	AVG	Disney
5月19日			
上旋高手3	Top Spin 3	SPG	2K Sports
2008欧洲足球锦标赛	UEFA Euro 2008	SPG	EA
5月28日			
湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club：Los Angeles	RAC	Rockstar

NDS

3月19日			
超热血高校国夫君 躲避球部	超热血高校くにおくんドッジボール部	ACT	Arc System
班凯奥之魂	バンガイオー魂 BANGAI-O SPIRITS	ACT	ESP
模拟城市DS2从古代通向未来的城市	シムシティDS2 古代から未来へ续くまち	SLG	EA
时空洞穴 寻找被夺走的过去	タイムホロウ 夺われた过去を求めて	AVG	KONAMI
戏剧性迷宫 樱大战 因为有你	ドラマチックダンジョン サクラ大战 君あるがため	RPG	SEGA
3月20日			
伊苏DS	イースDS	RPG	Holon
伊苏 II DS	イース II DS	RPG	Holon
十字架与吸血鬼 七夕的miss阳海学园	ロザリオとバンパイア 七夕のミス阳海学园	AVG	CAPCOM
★忍者外传 龙之剑	NINJA GAIDEN Dragon Sword	ACT	TECMO
★口袋妖怪战队 融合	ポケモンレンジャー バトナージ	AVG	任天堂
结界师 黑芒楼袭来	结界师 黑芒楼袭来	ACT	NBGI
Puchi-EVA	ぷちえうぁ	AVG	NBGI
3月27日			
大家集合！解谜聚会	みんな集まれ！クイズパーティー	ETC	ERTAIN
机动战士高达OO	机动战士高达OO	ACT	NBGI
LUX-PAIN	ルクス・ペイン	AVG	MMV
4月3日			
名侦探柯南 消失的博士与找错之塔	名探偵コナン 消えた博士とまちがいさがしの塔	ETC	NBGI
4月17日			
谜题伙伴 绘画MATE	パズルメイトDS お绘かきメイト	PUZ	Compile Heart
谜题伙伴 文字接龙MATE	パズルメイトDS クロスワードメイト	PUZ	Compile Heart
谜题伙伴 数独MATE	パズルメイトDS ナンプレメイト	PUZ	Compile Heart
我们是化石挖掘者	ぼくらはカセキホリダー	RPG	任天堂
4月24日			
侦探神宫寺三郎DS不消失的心	探侦神宫寺三郎DSきえないこころ	AVG	Arc System
记忆之日2	デイズオブメモリーズ2	AVG	SNK Playmore
火影忍者NARUTO疾风传 忍列传II	NARUTOナルト疾风传 忍列传II	FTG	TAKARA TOMY
太鼓达人DS七岛大冒险	めっちゃ！太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险	RAG	NBGI
5月1日			
家庭教师HITMAN重生DS炎の运命	家庭教师ヒットマンREBORN！DS炎の运命	RPG	TAKARA TOMY
高达之纹章	エンブレム オブ ガンダム	SLG	NBGI
5月15日			
弧光2意志	ルミナスアーク2 ウィル	RPG	MMV
5月29日			
★无限开拓者 超级机器人大战OG传奇	无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ	RPG	BANPRESTO

PSP

3月19日			
无限回廊	无限回廊	PUZ	SCE
复活传说	テイルズオブリバース	RPG	NBGI
海腹川背Portable	海腹川背Portable	ACT	MMV
3月27日			
★怪物猎人Portable 2nd G	モンスターハンターポータブル2nd G	ACT	CAPCOM
3月发售预定			
大战略VII超越	大战略VIIエクシード	SLG	SS-Alpha
4月2日			
星海传说2二度进化	スターオーシャン2 セカンドエヴォリューション	RPG	SQUARE ENIX
4月10日			
数独10000问	ナンプレ10000问	PUZ	SUCCESS
4月24日			
实况能量职业棒球Portable3	实况パワフルプロ野球ポータブル3	SPG	KONAMI
神秘事件PORTABLE八十神薰的挑战	ミステリートPORTABLE 八十神かおるの挑战	AVG	Views
魔唤精灵Portable	ヴァンテージマスターポータブル	RPG	日本Falcom
5月1日			
在日本的那个地方	ニッポンのあそこで	ETC	SCE
5月2日			
铁人	Iron Man	AVG	SEGA
5月15日			
纳尼亚传奇2凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	AVG	Disney
5月29日			
瓦尔哈拉骑士2	ヴァルハラナイツ2	RPG	MMV
6月19日			
★超级机器人大战A Portable	スーパーロボット大战A ポータブル	SLG	BANPRESTO